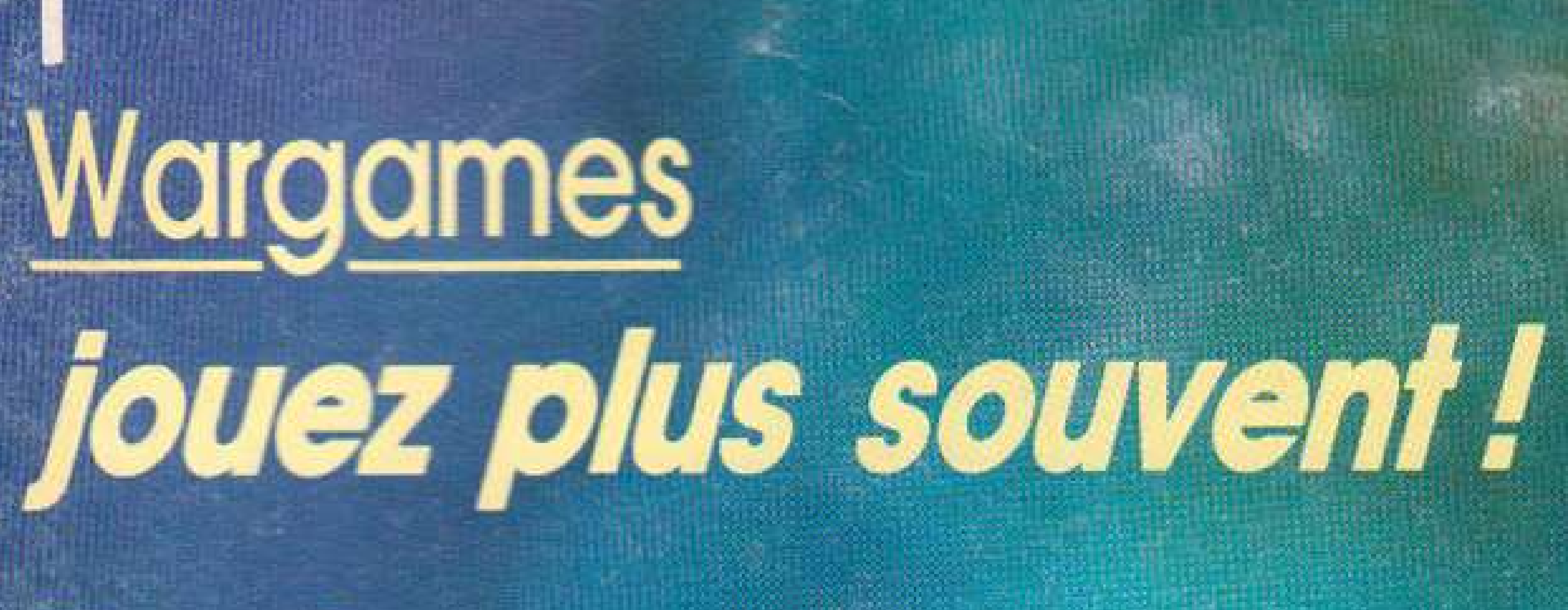
CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



Wargames
jouez plus souvent !

Figurines
-des Nains et des Elfes
-le 15mm napoléonien

Belgique 180 FB - Canada 4.95 $C - Suisse 7.50 FS

Jeux de rôle
3 scénarios :
AD&D, RuneQuest,
Rêve de Dragon.

JEUX DE BISTROT : A CONSOMMER SANS MODÉRATION.

N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION

CRY HAVOC
Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
SIEGE
L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.
SIEGE
SAMOURAI
Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle. 96 personnages 6 scénarios.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés. Assiégeant pas sérieux s'abstenir.
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES
UN MÊME SYSTÈME DE JEU
L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
Extension 2 pour SIEGE et CROISADES. Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon
CROISADES
Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.
Plus de 150 personnages. 2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.
CAPITAINE COSMOS
En cette fin de 23 éme siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.
Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.
Rapide
Facile d'accés,
Une excellente introduction au jeu de simulation.
CAPITAINE COSMOS
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
collection dirigée par Duccio Vitale
Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 3615 tapez NKTEL puis REXTON sur l'annuaire.
REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86

3e SALON NATIONAL
JEUX DE REFLEXION
de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,
de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.
Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux
DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88
(de 10h à 19 h)
Nocturne vendredi 1er Avril, 22 h.
PORTE DE VERSAILLES PARIS
Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82

43

CASUS BELLI N°43
Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02.
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1988. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1988.
DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy.
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur Financier : Jacques Béhar.
Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé.
REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquettiste : Agnès Pernelle.
Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Véronique Béné, Xavier Duvet, Didier Guiserix, Florence Magnin, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Pierre Olivier Vincent.
SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger.
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur.
Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga.
Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse).
Relations extérieures : Michèle Hilling.
PUBLICITE
Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

*A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **Rêve de Dragon** est édité par la NEF, **RuneQuest V.F** est édité par Oriflam, **AD&D V.F** est édité par Transecom.*

WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT

CASUS +

SCENARIOS

CRITIQUES

AIDES DE JEU

RUBRIQUES

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 54
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...
Ce numéro n'est complet qu'avec un encart publicitaire des éditions Glénat situé au milieu de la bande dessinée centrale.

Présent

Cannes

6/14 février
Cette belle ville organise son **3e festival international des jeux de l'esprit**. Comme toujours, les échecs, le bridge, le scrabble, le tarot, etc... y seront à l'honneur. Mais cette année

Après les animations « grandeur nature » en semaine, le week-end des 13-14/2 devrait être plus spécifiquement « tournois et démos jeux de rôle ». Nous y serons.

verra quand même une introduction plus « officielle » des jeux de rôle. Le 7 se déroulera un grandeur-nature sur le thème « années folles à Cannes » et les 13,14, un triathlon de jeux de rôle. Des associations de la région seront là pour vous accueillir et vous conseiller, ainsi que les rédacteurs en chef de quelques prestigieux magazines de jeu.

Coupe de France Empire

Eliminatoires
« Ne désespérez pas, les poules sont établies, mais toutes les listes d'armées ne sont pas encore arrivées. Encore un peu de patience et vous recevrez le tout (liste de vos adversaires avec leurs listes d'armées, réglement et feuilles de rencontre). Vous avez environ 6 semaines pour finir 3 parties, les derniers résultats devront parvenir aux organisateurs avant le 10 mars. Bon courage à tous. »
C'était un message de Jean-Jacques Petit.

Avenir

Vitrolles

20/21 février
Le **JETDOR 88** promet d'être une belle cuvée avec plus de 150 joueurs représentant 26 clubs. Au programme le 20 : tournois de AD&D, Cthulhu. Le 21 : tournois de JRTM, Chill, James Bond, AD&D, Stormbringer, Paranoïa. Les deux soirs, animation de semi-réels (pour grandeur nature, comme ils disent dans le sud) concoctés par *ARIA*. Quant aux heureux qui peuvent aussi rester le lundi, ils pourront profiter de la journée pour participer à des démonstrations, découvrir les fanzines, voir l'expo BD, rencontrer des créateurs, etc.

Trinité Port-Houët

20/21 février
Premier tournoi des jeux de simulation historiques en Bretagne, organisé par la *Guilde de Bretagne* et *Les Gardiens de la Flamme*. On jouera aux wargames et aux figurines Antique ou Empire. Inscription sur place, à la salle de Sport. Pour plus de renseignements, téléphonez à Patrick Guiné : (16) 99.52.78.18.

Viry Châtillon

20/21 février
Le club *Lépreux Chevaliers* organise un **tournoi AD&D** (premier jour), **ADC** *(second jour)*. On s'y inscrit par équipe de 5 ou en individuel (les maîtres sont « fournis »). Renseignements et inscriptions auprès de Corinne Cloche, 36 avenue Germaine, 91170 Viry-Châtillon ou de la boutique *Cellules grises*, centre commercial Evry 2, Place de l'Agora, 91000 Evry. Tél : (1) 64.97.81.74. En ce qui concerne le tournoi, il aura lieu à la Salle des Fêtes, MPT 12 place René Coty, 91170 Viry-Châtillon. tél : (1) 69.05.78.29.

Bouffemont

21 février
Les Forgerons de l'Epée organisent un **tournoi Rêve de Dragon**, dans le cadre des *Monolithes 88*, avec la présence de Denis Gerfaud, créateur du jeu. Cette charmante ville se trouve à 25 minutes de Paris par la Gare du Nord, ce qui n'est pas loin pour y voir Casus Belli, Ludodélire et la librairie Machet remettre des prix. Renseignements de 19h à 20h30 au (1) 34.69.85.33 (Manu) ou au (1) 39.91.21.49 (Eric).

Paris

27 février
Belphégor Association et *Les Seigneurs de l'Astrolabe* organisent la **4e journée ludique de l'Astrolabe** de 9h30 à 19h à l'université de Jussieu. Tournois d'AD&D, Rêve de Dragon, RuneQuest, JRTM, Diplomacy, Air Force et Super-Gang. Renseignements auprès de Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : (1) 64.68.42.13.

Grenoble

27/28 février
La première coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire (FFJH) se déroulera à la ferme Heurard, centre socio-culturel, 8 rue Joseph Martin, 38180 Seyssins, près de Grenoble. Renseignements auprès d'Alain Bérard. Tél : (16) 76.25.70.37.

Evry

5 mars
Tous les pieds poilus sont invités à rejoindre *les Hobbits du Pré Vert* pour leur **tournoi annuel** à la maison de quartier Jacques Prévert, 91000 Evry. Au programme : Stormbringer ou L'appel de Cthulhu, plus un concours de figurines organisé par la boutique *Cellules Grises*. Tél : (1) 64.97.81.74 (Cellules Grises) ou (1) 64.57.47.87 (Philippe Raphaël).

Compiègne

7/12 mars
Si vous passez par l'Université de Technologie de Compiègne, allez donc les voir. Ils organisent un **killer** durant cette période.

Toulouse

12/13 mars
Le club de jeux de rôle de l'INSAT organise un **tournoi de AD&D, JRTM, Paranoïa, Pendragon et Appel de Cthulhu**. Prenez contact avec Bruno Gillet, chambre 430 R2, INSA av. de Rangueil, 31077 Toulouse Cedex.

Ville-d'Avray

20 mars
La confrérie *Boucherie Intellectuelle*, qui n'a rien à voir avec le rock'n roll, organise un grand **tournoi de AD&D, Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, JRTM, Bitume, Pendragon, Cry Havoc et Diplomacy**. Pour tout renseignement, téléphonez à la MJC de Ville-d'Avray, (1) 47.50.37.50.

Metz

23/26 mars
La *Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle* (LFJSR) organise au centre Saint-Jacques une **rencontre entre éditeurs, créateurs et joueurs**. De très nombreuses démonstrations de jeux connus ou très peu connus auront lieu. Renseignements à la LFJSR, 19d rue des Vosges, 57000 Metz.

Nouvelles du Front

Laval

26/27 mars
La boutique *Le Bilboquet*, en collaboration avec l'association *Atemporels* de Rennes, organise un **week-end ludique** à la F.J.T de la Meslerie. Durant les deux jours, tournois et initiation à SuperGang et Blood Bowl. Samedi soir, grandeur nature « Années 20 et prohibition à Chicago » plus concours de peinture de figurines ; dimanche, killer. Renseignements à la boutique, tél : (16) 43.53.06.01.

Paris

26 mars/4 avril
Eh oui, il est de retour le **3e Salon National des Jeux de Réflexion**, toujours à la Porte de Versailles, mais durant les vacances scolaires cette fois-ci. Dans notre prochain numéro vous trouverez le programme complet, mais en voici déjà un avant goût :

● **5e Championnat de France de Wargame.**
Il se déroulera en six manches sur le jeu Les Arapiles (voir Casus Belli n°41) les samedi 2 et dimanche 3 avril. Les protagonistes utiliseront la carte parue dans le n°41, ainsi que celle paraissant en deux morceaux dans les n°43 et 44. L'inscription se fait en envoyant un chèque de 66 Frs accompagné d'une fiche comportant vos nom, adresse et téléphone, ainsi qu'une enveloppe timbrée, libellée à vos nom et adresse à : Casus Belli, Championnat wargame, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Nous vous renverrons des billets d'entrée pour les deux jours au salon, ainsi que le réglement du tournoi.

● **Jeux Descartes**, qui aime manier la langue française, nous signale ces manifestations : tournoi de l'Appel de Cthulhu, tournoi de Légendes, 2ème tournoi d'Armada, 1ère joute de Junta, 1er casque d'or de Blood Bowl, 1er championnat de France de Suprématie, 1er championnat intergalactique de Rencontre Cosmique et tournoi de Paranoïa. Paranoïaque Descartes ?

● **Côté Ludodélire**, tournoi de SuperGang les 26 et 27, de Full Métal Planète le 1er au soir, et Rêve de Dragon le 29.

● Il est trop tard pour s'inscrire, mais venez donc voir quand même les superbes parties de la finale du championnat des jeux d'histoire avec figurines sur les périodes antique et médiévale, les 26 et 27 mars.

● **Vive les Bretons.** A l'occasion du salon, la *Guilde de Bretagne* organise un voyage en direction de la capitale (départs de Brest, Morlaix, Saint Brieuc, Quimper, Lorient, Vannes et Rennes) pendant le week-end de Pâques (3 jours). Renseignements et inscriptions auprès de Dominique Franc. Bat. M3, App. 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

● **Parisnoïa.** Inscrivez-vous au salon les 26 et 27, pour participer à un grandeur nature de SF bien particulier. L'Ordinateur contrôle Paris et a décide de faire sauter la capitale (ce qui ne serait pas une mauvaise idée, vu les bouchons). Votre mission, l'en empêcher... Vous aurez à vous embusquer et à jouer dans Paris jusqu'au 2 avril, date limite de reprogrammation de l'Ordinateur.

● **Belphégor Association** recherche pour les tournois et les démonstrations du salon, des maîtres de jeu pour : Stormbringer, RuneQuest, Hawkmoon, Cthulhu, Paranoïa, Légendes (Vallée des rois), Rêve de Dragon, AD&D. Tous renseignements à Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : (1) 64.68.42.13.

Gradignan

2/6 avril
La *Guilde des Mammouths Maudits* organise les **Stratèges 88**. Au programme des tournois de AD&D, Cthulhu, JRTM, SuperGang et le tournoi des Stratèges, qui porte sur Les 3 mousquetaires, Heraclios et Diplomacy. Il y aura aussi de nombreuses démonstrations de figurines historiques avec *Les Centurions du Sud-Ouest*. Renseignements et inscriptions à la MJC de Gradignan, Stratèges 88, 8 avenue Jean Larieu, 33170 Gradignan. Tél : (16) 56.89.17.12.

Taverny

3/10 avril
Le club de jeux de rôle de la MJC organise un **tournoi de Blood Bowl** les 3, 4 et 10 avril, ainsi qu'un **tournoi de diplomatie** le 10 avril. Rendez-vous de 8h à 19h à la MJC, Square George Vallerey, 95150 Taverny. Tél : (1) 39.60.48.49 le samedi après-midi ou demandez Philippe au (1) 34.14.55.48.

Béziers

9 avril
L'association des *Stratèges cathares*, de la caserne St Jacques, organisent un **tournoi d'AD&D**. Renseignements auprès de Christian Daure, 1 allée J.Garrigues, 34500 Béziers.

Wéris (Belgique)

15/17 avril
La *Guilde des Fines Lames* organise un **grandeur nature celtique**, ouvert aux 14-19 ans. Wéris se situe dans la commune de Durbuy, dans les Ardennes belges. C'est le Karnak belge, avec ses 500 Ha boisés et sa trentaine de menhirs et dolmens. Tout commencera dans le calme village d'Aratorix... Renseignements à la Guilde des Fines Lames, ASBL « la ferme », 1 avenue du parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél : 041/65.69.83 ou 086/47.73.93.

Morlaix

23/24 avril
La *Guilde des Egorgeurs de Trolls* organise le **2e tournoi de jeux de rôle de l'Ouest**. Au menu : JRTM, Cthulhu, AD&D, Maléfices, plus un concours de figurines. Retrouvez donc la Guilde de Bretagne, dans une abbaye du XVIème siècle. Renseignements : Emmanuel Prignon, 7 rue des Glycines, 29210 Morlaix. Tél : (16) 98.88.46.44.

Chatenay--Malabry

14/15 mai
La *Guilde des Aventuriers* organise le grand **tournoi 88 des Aventuriers** à l'Ecole Centrale, sur Rolemaster, L'appel de Cthulhu et AD&D. Renseignements auprès d'Yves Duquesnoy, Résidence des élèves de l'Ecole Centrale, chambre F023, av. Sully Prudhomme, 92295 Chatenay-Malabry Cedex.

Vacances d'été

Evasion Vacances Aventures (E.V.A) organise 3 types de séjours, chacun se déroulant du 7 au 27 juillet, ou du 3 au 23 août, destiné à des jeunes de 14 à 17 ans.
Le premier se passe en Cornouailles (Grande-Bretagne) et propose de l'équitation, des combats médiévaux, des jeux de rôle, du grandeur nature, etc...
Le second vous fera marcher le long du G.R.5, de Thonons à Fay, tout en pratiquant des jeux de rôle aux étapes.
Et enfin le troisième vous fera voyager en train sur toute l'Europe, à la recherche d'un mystérieux malfaiteur, avec un photographie comme seul indice.
Pour tous renseignements (incriptions, coûts, détails...) contactez E.V.A, 28 boulevard de l'hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Passé

Paris

Sous le regard de Lasalle

La première Convention nationale de Jeux d'Histoire Premier empire s'est donc déroulée dans le cadre prestigieux du salon d'honneur de l'Hôtel des Invalides, organisée par Jean-Jacques Petit (Fer de Lance) et Frédéric Varga (Musée de l'Armée).
Les clubs les plus actifs se sont retrouvés à cette occasion : citons l'AMM (Grenoble), le Boute Selle (St-Germain), les Chaotiques Avertis (Issy-les-Moulineaux), les Chevaliers de St-Gilles (Toulouse), les clubs de Metz, Meudon, Noisy-le-Grand et Reims, les Dragons du Val-Maubué (Noisy), le Fléau d'Acier (Levallois), les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, le Gribeauval (Phalsbourg), les Immortels de Paris-Ouest et pour finir un club belge : First Crusade.
Toutes les tendances de notre hobby étaient représentées : figurines rondes-bosses en plomb de 5, 15 ou 25 mm, rondes-bosses plastique 20mm (Esci/Airfix), plats d'étain 20mm (3 tables !) et même des escadres au 1/1200ème pour recréer les duels et les abordages des vaisseaux d'antan.
Notez que 10 règles différentes (dont 2 navales) ont été présentées sans aucune rivalité stérile, au contraire les démonstrations ont donné lieu à des échanges constructifs : les partisans du combat de masse -10.000 figs sur la table- ont donc côtoyé les tenants du combat « tactique » à 100 ou 200 figurines. Ce fut également l'occasion de la toute jeune Fédération Française de jeux d'Histoire de contacter de nombreux amateurs et clubs dont elle ne connaissait pas l'existence.
Il faut quand même reconnaître que les

participants du tournoi 25mm -règles « Les Aigles »- ont un peu souffert lors de ce week-end. Une foule compacte s'est en effet bousculée autour des tables, et prendre la bonne décision au bon moment dans un tel chahut n'était pas des plus faciles.
Mais quel public ! Enthousiaste, curieux. Personne ne s'attendait à une telle foule : on peut sans se tromper dire que cette convention, exclusivement consacrée au Jeu d'Histoire, est la plus importante jamais réalisée en france. L'entrée étant gratuite, le seul point de repère que nous ayons est le nombre de visiteurs qui ont profité de leur passage pour aller faire un petit tour au Musée des Invalides : plus de 2000, quatre fois plus qu'à l'accoutumé !
Faute de place, le tournoi ne regroupa qu'une douzaine de participants : les Prussiens de Pascale Vivier, par ailleurs tenant de la Coupe d'Europe Empire, emportèrent le première coupe « Austerlitz » ; les Saxons de Michel Ouali et Jean-Christophe Raguet s'octroyant les places d'honneur. Les inattendus Bavarois de Denis Costopoulos prenant la quatrième place. En fait, la surprise est venue de l'absence de ce carré d'as des épouvantails habituels : les armées françaises, russes ou anglaises.
Dans le même temps, les spécialistes du pinceau se sont amicalement affrontés lors d'un concours de figurines peintes : le 1er bataillon du 1er Chasseur de la Garde Impériale de Michel Gauthey a obtenu tous les suffrages en 25mm ; la jeune Clara Petit s'est trouvée toute surprise de recevoir le deuxième prix pour son 19ème Dragon en 1805. Les très originaux Tirailleurs corses de Gilles Boué et le Leib-bataillon de Brusnwick (1815) complètent le quatuor de tête du 25mm. En 15/20mm, honneur à Marcel Houduse pour son régiment de Cuirassiers en plats d'étain, (re) Gilles Boué pour sa batterie à pied prussienne (1807), (re) Michel Gauthey pour ces lanciers polonais de la garde et Dominique Morival pour son 22ème Foot.

Invalides : le jeu d'histoire dans un lieu d'histoire. L'évènement valait bien de jouer dans des conditions loin de la tranquilité d'une salle de club...

Sous l'immense portrait de Lasalle, premier cavalier de l'Empire, le général Boisseau, directeur du musée de l'armée, remit aux gagnants les nombreux lots offerts par jeux Descartes, Prince August et Casus Belli. Comme vous l'avez compris, ce fut « une bien belle convention comme on aimerait en voir plus souvent ! ». Et devant le succès de cette opération, il semble que vous pouvez d'ores et déjà prévoir un déplacement à Paris pour la fin de cette année.

J.Ph. Imbach

Champs sur Marne

Terminator à Brocéliande

Week-end d'initiation, fin janvier, à Brocéliande, qui est l'un des rares clubs, avec Nantes qui viendra juste de tenir sa « Manu » annuelle quand vous lirez ces lignes, à organiser des manifestations de jeu *sans tournois*. Une formule très

Autant de joueurs que dans un autre après-midi de tournoi... sauf qu'il s'agit d'initiations et qu'il est trois heures du matin !

JETDOR 88

CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE RÔLES

TOURNOI

20-21 FÉVRIER 1988

EXPOSITION - JEUX LIBRES - CRÉATEURS

22 FÉVRIER 1988

VITROLLES B.-du-Rh.

COLLÈGE SIMONE DE BEAUVOIR - PARC DU GRIFFON

20 FÉV. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.
APPEL DE CTHULHU - SEMI. RÉEL CONTEMPORAIN.

21 FÉV. M.E.R.P. - CHILL - J. BOND - AD & D. PARANOÏA
STORMBRINGER - SEMI. RÉEL MÉDIÉVAL.

DEMANDEZ VOS DOSSIERS D'INSCRIPTION A :
Maison Pour Tous - Centre Culturel G. Sand - B.P. 151 - 13127 Vitrolles - Tél. : 42.89.80.77
Inscription au plus tard le 12/2/88

— VOYAGEZ AVEC AIR INTER —
avec la participation de : Casus Belli • Œuf Cube • TSR Transecom • Jeux Descartes • Schmidt France Rexton • Deesse • Dragon Radieux • Chronique d'Outre-Monde • Aphaïa Gallimard • Hachette • Dargaud • Albin Michel • Centre E. Leclerc • Crédit Agricole • Orangina

agréable qui n'en attire pas moins de monde, au contraire... Samedi après-midi : les tables de jeu se remplissent, Donjons et Dragons, Vallée des Rois, Rêve de Dragon, Star Wars ; les néophites s'initient, les accros s'offrent l'exotisme d'un jeu inhabituel, les fans préfèrent les tables où c'est l'auteur du jeu lui-même qui officie... Pour les visiteurs et pour l'ambiance, détour par une vaste expo d'illustrations originales tirées de Chroniques d'Outre Monde, de Casus Belli ou de Légendes celtiques. Samedi soir : pause projection, les organisateurs nous ressortent un *Terminator* de derrière les fagots, qui propulse dans les veines des spectateurs suffisamment d'adrenaline pour tenir toute la nuit. Et c'est effectivement vers les deux heures du matin que l'ambiance est à son paroxisme. Les parties les plus rapides, celles qui ont commencé tôt sont juste terminées et peu de monde songe à aller dormir ; des nouvelles tables s'installent et c'est reparti jusqu'à midi. Une folie qui ira en se calmant jusqu'au soir du dimanche, après un passage remarqué de Jean Jacques Petit accompagné de quelques unités d'infanterie et de cavalerie...

Sixième championnat de France de Krisgspiel 1er empire 1987

Maître de l'Empire

De plus en plus de joueurs pour ce tournoi permanent qui a fait s'affronter en 1987, 158 joueurs venus de 12 clubs, sur 501 batailles rangées. Si vous voulez participer au tournoi cette année, écrivez à Dominique Mane, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Quant au grand vainqueur 87, il s'agit de J.F Gatillon, du club K.R.A.C.

Noisy-le-Sec

Les sous-doués

Le club des *Sous-doués de la pleine lune* à fait jouer, durant les mercredis de janvier, une quête respectant les règles de AD&D, à pas moins de 30 joueurs, avec une moyenne de 10 niveaux par tête. On ne sait pas ce qu'ils y ont fait, mais il y avait certainement de quoi reproduire une dizaine d'Hiroshima...

Barcelone

Con mucho gusto

Du 5 au 8 décembre, ont eu lieu à Barcelone les « IIème Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulacion y Rol », organisées par *Ludocenter*, avec la collaboration des deux revues existant en Espagne, *Troll* et *Lider*, ainsi que de *Jocs International*, importateur de la gamme Avalon Hill en Espagne. Cette manifestation, qui a accueilli entre 200 et 400 personnes par jour, avait essentiellement pour but de faire connaître le jeu de rôle et le jeu « thématique » (i.e. les jeux sur plateau en général) dans un pays où le plus gros de l'activité ludique, mis à part les échecs (tout le monde sait maintenant où se trouve Séville), est axé sur les wargames.

Le programme était plutôt chargé, avec, outre les habituels tournois de jeux de toutes sortes, une ludothèque ouverte au public, des démonstrations de jeux (Maléfices, entre autres), des tables rondes (avec la participation d'Alain Ledoux, rédacteur en chef de J&S), une conférence sur les jeux de rôle grandeur nature (par les membres de Paradoxes), une exposition de jeux, de figurines peintes, etc, etc... Le tout dans un superbe environnement « high-tech » dans la ville qui abritera en 1992 les JO d'été.

Pour clôturer les réjouissances, la revue *Troll* a décerné une série de prix :

-Meilleur jeu de rôle : L'appel de Cthulhu.

-Meilleur module édité : Les masques de Nyarlathotep (AdC).

-Meilleur jeu thématique : Machiavelli.

-Meilleure revue de jeux, toutes catégories confondues : Casus Belli.

Ceci ne fait que confirmer ce que nous savions déjà à la rédaction, que les Espagnols sont des gens raffinés et de bon goût...

Barcelone : une démo sous-titrée en espagnol de Maléfices...

L'Espagne, avec -déjà- ses quelques 60 clubs de jeu, surtout axés sur les wargames, deux revues (qui se disent « fanzines », mais atteignent largement la qualité de certains de nos magazines...), est aujourd'hui à peu près dans la situation où était la France au tout début des années 80, quand des traductions « pirates » de AD&D, pour ne citer que celles-ci, circulaient sous le manteau et qu'on regardait les joueurs de rôle avec encore plus de méfiance que maintenant. Mais on peut espérer que ceux qui essaient de faire connaître le « hobby » au grand public vont savoir profiter des erreurs commises ailleurs.

Envoyé spécial
André Foussat

A l'aube, barbares et paysans révoltés arrivent en vue du camp retranché romain.

Migration barbare

Souffle glacé

Une troupe de barbares vient de franchir le Grand Fleuve, à Rupt-devant-Saint-Mihiel, le dimanche 27 décembre. Ils sont débraillés, hétéroclites, à pied et à cheval, ils ont froid, ils n'ont pas encore faim... S'ils savaient le chemin qui les mènera à Lahaymec, Woimbey ou Thillombois, peut-être seraient-ils découragés. Mais l'appel de l'aventure est trop fort, et ils braveront les Gallo-Romains, les suppôts du grand César, dans de farouches batailles, malgré de puissants sortilèges. Une aventure organisée jusqu'à la limite de l'année dernière par les Semaines de l'Hexagone 87 et le Noir Solitaire.

SECOND TOURNOI MORLAISIEN DE L'OUEST

23/24 AVRIL 1988

Régions concernées :
— Bretagne
— Normandie
— Pays de Loire
— Centre
— Paris

4 tournois en 1 dans une abbaye du XVIe siècle :
AD&D, Maléfices, l'Appel de Cthulhu, JRTM et concours figurines...

Renseignements et réservation :
"LA GUILDE DES ÉGORGEURS DE TROLLS"
7, rue des Glycines
29210 MORLAIX
Tél. : (16) 98.88.46.44.
Contact : Emmanuel PERRIGNON

Moi vois, moi dis

Noisy-le-Grand

Vernissage

Les *Chevaliers des Dragons* ont convié amis, presse et clubs voisins, non à une convention, pas plus qu'à un tournoi, mais à un véritable vernissage, genre nouveau dans notre domaine ! Le club arrosait ainsi pas moins de trois évènements simultanés. Le plus visible était l'expo « Aventure & Simulation », constuée d'une suite de panneaux sérigraphiés du plus bel effet, utilisant l'impact d'un texte bref et de dessins tout à fait dans le ton pour expliquer ce qu'est le jeu de rôle. La série « explicative » est suivie d'une sorte d'aventure dont vous êtes le héros façon BD, où, un livret en main, vous vous promenez devant les panneaux, suivez une histoire simple et amusante, faites des choix, puis repartez vers un autre panneau indiqué par le livret pour poursuivre l'aventure. La justesse du ton et le charme des dessins en font l'un des outils de popularisation des jeux de rôle les plus ingénieux !

Mais ce n'est pas tout. On nous entraînait ensuite vers les salles de jeu dont l'une vient d'être décorée d'une fresque impressionnante par un membre du club, Pedro Lopez. La répartition des salles risque de poser des problèmes désormais !

On a beau jouer dans sa tête, un décor comme celui-ci vous met du souffle dans l'épopée.

Enfin, cette soirée servait de baptême aux « Seigneurs de la Guerre », une règles de jeu avec figurines de Jean Belaubre et André Abgrall, très complète, portant sur la période médiévale (voir les Nouveautés). Pour plus de détails, vous pouvez contacter le club, à la MPT E. Pottier à Noisy le Grand, Tél : 43.05.49011.

Amiens

Le retour des Saigneurs

Pas d'équivoque : après avoir sauté un épisode l'an dernier, les gens de *la Guilde des Saigneurs* d'Amiens se sont remis à l'organisation d'une convention, baptisée « Un week-end d'Enfer ». Effectivement, à l'intérieur des parties, l'ambiance était chaude et dantesque à souhait, pour ne pas dire machiavelique, les Saigneurs étant fort portés sur les jeux diplomatiques. Vu de l'extérieur, ces remous méphitiques étaient habilement isolés dans des salles de classe, que l'on pouvait découvrir d'une galerie extérieure. La manif avait totalement investi le collège Auguste Janvier aimablement prêté pour la circonstance par le proviseur (vous en connaissez beaucoup qui en feraient autant ?). Programme éclectique, on pouvait autant y concourir sur Talisman que jouer à GURPS, Junta, Rêve, Kabbale, rivaliser sur AD&D ou s'affronter sur Cry Havoc, ou l'Arc et la Griffe et un tas d'autres... Nous avons testé pour vous : ça va, la Guilde n'a pas perdu la main (ni le sourire) ! Recommencez quand vous voulez !

Rennes

Deux jours de jeux

La cinquième édition de la démonstration annuelle d'Enfer et Contre Tout, les 12 et 13 décembre dernier, avait pour objectif de présenter au grand public un large panorama des jeux de simulation les plus accessibles. Il y eut des démonstrations, des mini-tournois, des animations de combats-cascades, un grandeur nature Paranoïa, etc...

Tout ceci n'était pas l'oeuvre d'un seul club, mais le résultat de la collaboration active des quinze clubs présents, ainsi que des associations *Atemporels* (jeux de plateau), *SangDragon* (dessins d'art) et *les messagers d'Elendil* (accessoires grandeur nature). Un esprit de coopération que symbolisait le dimanche matin le congrès de la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, et qui met pour l'instant la Bretagne à l'abri des forces du Chaos.

Paris-sur--Garonne

Toulouse or not to loose...

Ils ne sont venus qu'à deux cette année, Le Moine et Marc Savage, l'ancien et le nouveau... Le parrain 86 est « monté à Paris » céder son titre au parrain 87, et le reste des truands de la capitale n'a rien eu à faire, sinon s'incliner... Au terme de quatre tours de jeu sur les cinq prévus, personne n'y pouvait plus rien !

Les « Master's » de SuperGang 87 ont donc sacré « Parrains 87 » Marc Savage (Mancala, Toulouse, vainqueur du tournoi) et K'Pitalist (Plan d'Enfer, Paris, 3370 points et premier du classement permanent. Le record reste à Calamity Cath et ses 3700 points...).

Les deux tournois open, qui avaient lieu en même temps, ont été remportés par Goldfinger (le samedi), et par un nouveau venu, La Mandale (le dimanche). Ils entrent ainsi tous les deux dans la légende et au palmarès des EP1, crû Janvier 88, en compagnie d'un autre petit nouveau au nom évocateur, Al Hyène, au détriment de Bidon Rôti, R.V.C. et Rosé d'Anjou.

Les prochaines occasions de se taper dessus (*NDLR :* Notre correspondant anonyme veut sans doute parler des prochains tournois !) seront :

— les 26 et 27 mars à Paris, au salon de la Porte de Versailles, supervisé par le grand gourou Ludo des Lir'h lui- même,

— les 2 avril à Gradignan, près de Bordeaux, dans le cadre des Stratèges 88 et mis en place par le *Bonnie and Clyde* (tél : 16/56.92.09.83),

— le 17 avril à Bouffémont, en banlieue parisienne, organisé en parallèle avec d'autres jeux (Légendes, Full Métal Planète, Blood Bowl...) par *les Forgerons de l'Epée* (tél. de 19h à 20h30 seulement : 1/34.69.85.33 ou 1/39.91.21.49).

Venez nombreux, on aura certainement des choses à se dire (rire sardonique et air plein de sous-entendus) !...

Alan O'Neem

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Jeux Descartes

● **Star Wars** et **Suprématie** sont en retard, mais devraient être dans votre magasin au jour d'aujourd'hui.

● Quant au **Guide des Années Folles**, il poursuit son bonhomme de chemin. Mais vu sa taille impressionnante, c'est normal qu'il ne soit pas pressé.

Oriflam

● Ouf ! **RuneQuest** est enfin dans toutes les boutiques (encore plus beau que ce que l'on en pensait -voir notre article- mais peut-être un peu cher), ce qui va permettre à Oriflam de travailler sur ses autres projets en cours. **L'octogone du Chaos**, pour Stormbringer devrait arriver bientôt ; **Tank Leader** et **Hawkmoon** sont mis en chantier.

Transecom

● Bon, oui, ils nous les promettent, nous les jurent, les **DL1, DL2** et le **Manuel des Monstres.** Pour bientôt en tout cas...

Trauma

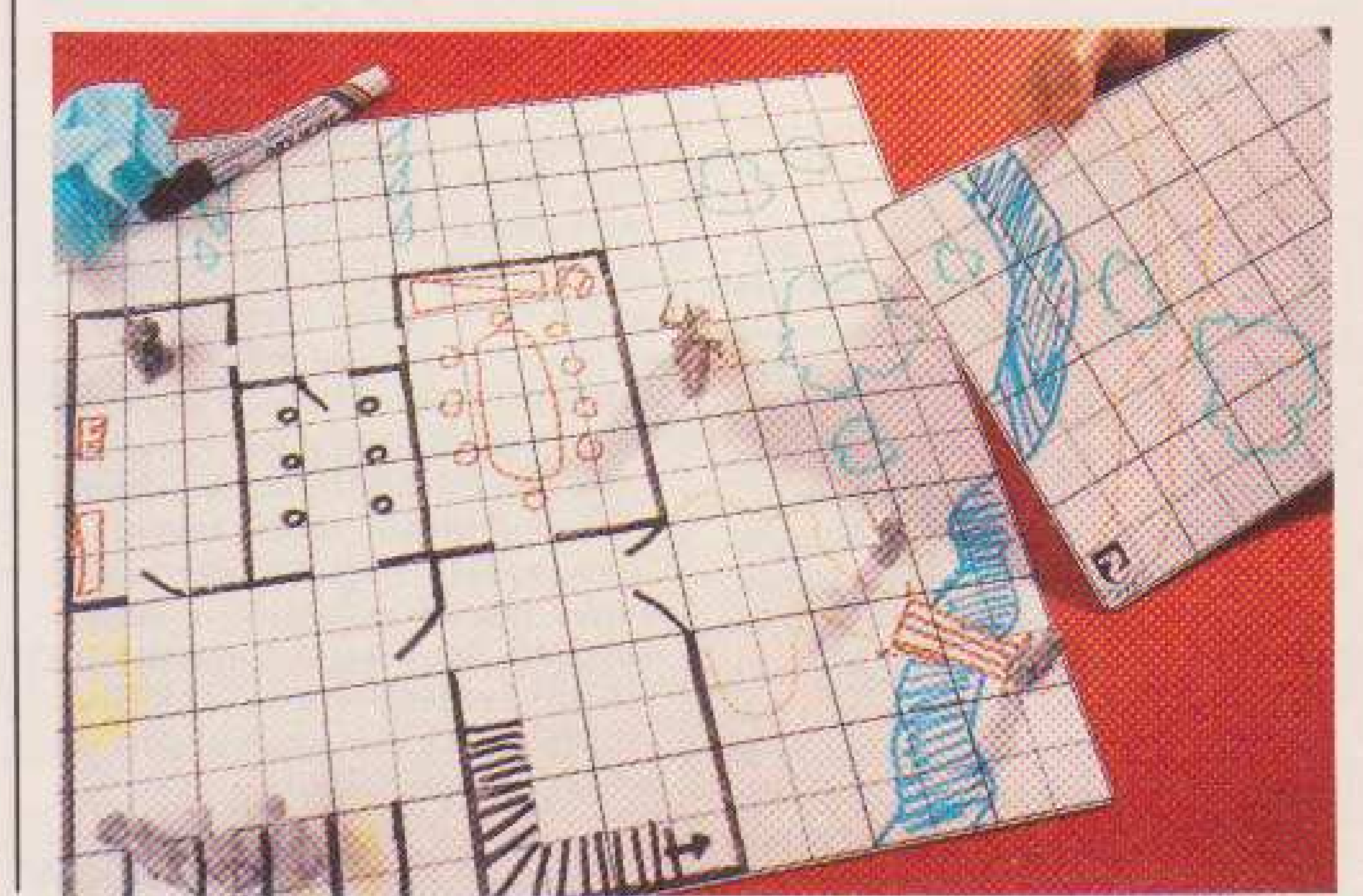
● Edition en version livre (genre « manuel des joueurs ») de **Trauma**, le jeu de rôle publié pas Chroniques d'Outre Monde. Diffusion par Ludodélire.

Sombre Cauchemar

● Il s'agit d'un tout petit petit jeu de rôle tenant sur une page avec un scénario, mais c'est drôle et bien fait. Son auteur l'envoie gratuitement contre une enveloppe timbrée et libellée à vos nom et adresse (mais vous pouvez glisser un petit quelque chose dans l'enveloppe). Pierre-Nicolas Lapointe, N BP 3 Geispolsheim-Gare, 67400 Illkirch.

La Compagnie des Jeux de Rôle

● Cette nouvelle société propose des **accessoirs pour tous jeux de rôle.** Elle commence par des plateaux de sol, rigides, blancs et effaçables (avec un marqueur spécial) dont l'originalité est d'avoir des carreaux adaptés à la taille des figurines. Bientôt aussi une piste de dés de forme spéciale.



Croc

● **La compagnie de l'ombre** est un scénario pour Bitume. Ce livret de 36 pages vous placera en fâcheuse posture, entre tous les gangs qui veulent s'assurer la domination de Morne-la-Vallée.

● Attention attention, le salon des jeux de réflexion va sûrement voir la sortie d'**Animonde**. C'est un jeu de rôle à ambiance médiévale fantastique, mais où le métal n'existe pas, où les hommes et les animaux vivent en étranges symbioses, et où les soldats manquent de s'évanouir à la vue du sang... C'est beau, c'est original, c'est particulier, c'est étrange, c'est très bien quoi ! ! !

Seigneurs de la guerre

● C'est le nom d'une **règle de jeu pour figurines médiévales**. Vous pouvez vous procurer le livret de 75 pages auprès du club Les chevaliers du dragon, 111 piazza mont-est, 93160 Noisy-le-Grand ou de Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, 75017 Paris, tél : (1) 42.27.50.09.

Gallimard

● Verrons-nous enfin les livres dont vous êtes le héros, de conception française, et qui se jouent à plusieurs ? En attendant, la collection Folio-Junior publie une édition en six volumes du **Seigneur des Anneaux**, illustrée de plus de 200 dessins.

Carrère

● Après le succès rencontré par la traduction en français de la série des *LanceDragon*, cette maison d'édition continue la série, avec notamment **Le cycle des jumeaux**.

Les Elfes

● **Le secret sous la montagne** est paru. Il s'agit d'une campagne pour Féérie regroupant six scénarios.

Dragon Radieux

● Le monde de Trégor s'enrichit de jour en jour, et vide votre portefeuille, avec **l'Atlas de Trégor**, disponible au salon des jeux de réflexion.

Siroz Productions

● Après Zone, les productions Siroz ont le foie solide et éditent **Univer-som**. Il s'agit d'une collection de livrets comprenant chacun les règles d'un jeu de rôle SF, des personnages pré-tirés, la description du monde, et un scénario complet. Le tout vendu à un prix proche d'un « gros » module. C'est une très très bonne idée (me souffle à l'oreille quelqu'un de la rédaction) mais attendons de voir ce que cela donne.

Ludodélire

● Sortie début mars de **Full Métal Planète**, un jeu avec du métal, des marées, et une planète, mais pas de foules pour le moment. Quant à **Tempête sur l'échiquier**, il devrait plaire à Jeux et Stratégie puisqu'il s'agit de modifier les règles d'une partie d'échecs avec un jeu de cartes format tarot.

MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● **Timescape** est une extension pour le jeu Talisman, qui permet d'introduire des personnages venus du futur, comme les Spaces Marines ou le Chainsaw Warrior.

● Mais c'est surtout sur les figurines Citadel que l'effort porte, avec des boîtes de figurines en plastique contenant : 10 Elfes noirs, 10 Nains, 10 Skavens, 10 Orcs, 10 Goblins et 10 Elfes : les **Fantasy Regiments.** A part ça, un très beau lot d'**Imperial Army** qui feront de très beaux militaires pour tout jeu de SF, et surtout l'**Orc Battle Buggy** pour tous ceux qui veulent mélanger Mad Max et Tolkien.

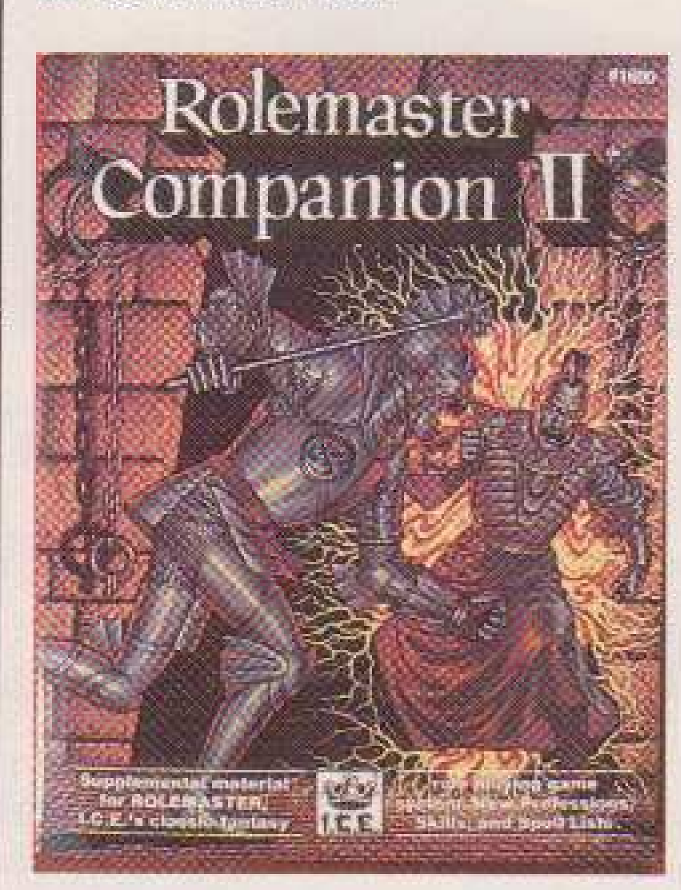
● Warhammer 40,000 voit son premier supplément publié : **Chapter Approved**, avec ses 96 pages d'informations.

TSR

● Après le livre d'aventures, l'atlas, voici maintenant **DragonLance la BD.** Quant à Forgotten Realms, il acquiert son deuxième supplément avec **FR2 : Moonshae.**

● Côté D&D, publication d'un module expert **X13 : Crown of Ancient Glory**, et suite de Blackmoor avec **DA5 : City of Blackmoor**.

● Enfin, **MA4** est un supplément pour Marvel Super Heroes qui explique tous sur les *Fantastic Four.*



ICE

● Encore plus de sortilèges, de classes de personnages, de tableaux pleins de chiffres avec **Rolemaster Companion II.**

En direct de la rédaction...

Des montagnes d'histoires...

Nous recevons beaucoup de scénarios que nous lisons dans les moments (rares) d'accalmie du journal. Comme partout, beaucoup d'appelés, peu d'élus... Pour vous éviter de rester trop longtemps dans l'expectative, et pour nous aider dans notre travail, nous demandons à ceux qui nous envoient ces scénarios de bien vouloir joindre une enveloppe timbrée libellée à leurs nom et adresse, afin que nous leur répondions si leur travail nous a séduit ou non... Néanmoins, notez toujours que nous ne renvoyons ni textes ni dessins, faites donc des photocopies. De plus, prévoyez quand même un délai de 2 à 3 mois avant que nous puissions vous répondre. Merci...

...Pour être pris au sérieux, soyez sérieux...

Lorsque vous préparez un tournoi, une manifestation, il est rare que vous le fassiez trois jours à l'avance, alors pensez aussi à nous prévenir suffisament tôt (si bien évidemment, vous voulez que l'on en dise un mot). Casus paraissant (à peu près) tous les deux mois, prévoyez au moins ce délai pour nous faire parvenir un courrier (adressé à la rédaction).

A ceux qui nous écrivent une semaine avant, qui téléphonent la veille : que penseriez-vous des organisateurs du festival de Cannes si une semaine avant, ils ne pouvaient renseigner les journalistes sur l'identité de leur invité-vedette, Marlon Brando ou Albert Chombier ?

Nous en profitons d'ailleurs pour remercier la très grande majorité d'entre vous qui nous écrivent en temps et heure, et avec toute leur bonne humeur. Merci...

Concours Casus Belli/Prince August

Il manquait un détail dans l'énoncé du concours « Votre figurine éditée », présenté dans notre numéro précédent : la date limite. Vous avez donc jusqu'au 15 février 88 (cachet de la poste faisant foi) pour nous envoyer un dessin de votre personnage (et non pas monstre) préféré, avec sa description et éventuellement celle de ses accessoires. Rappelons que seuls les dessins accompagnés d'une enveloppe affranchie et à votre adresse seront retournés (vers la mi-avril).

Le choix sera dur, l'avalanche de dessins (des centaines) qui s'est abattue sur la rédaction recelant un tas de bonnes idées, et pas mal d'humour... Résultats de ce concours fin mars, dans le numéro 44 de Casus Belli et sur le Salon des Jeux de Reflexion de la porte de Versailles.

Un trésor dans le bulletin d'abonnement

Si l'un de nos lecteurs peut être content de s'être réabonné, c'est Olivier Grenèche, de Thonon-les-Bains. Ce passionné de Donjons et Dragons (que les jeux n'empêchent pas d'être bon élève, fondateur de club, saxophoniste et accessoirement globe-trotter), vient de réussir ce qu'on appelle une « réussite critique » : participant à un tirage au sort parmi les réabonnés des divers titres de notre vénérable maison, il a décroché le gros lot : un voyage au Sénégal, pour deux personnes ! Chevaleresque, notre héros à gentiment cédé le prix à ses parents. On aimerait bien qu'il en arrive plus souvent, des aventures comme celle-ci, non ?

Nos chroniqueurs sont des héros

Eh bien, eh bien ! Ne voilà-t'il pas que Roland C.Wagner publie un deuxième roman de SF alors que l'on attend toujours un film de Wolverine ou une BD d'André Foussat. Réveillez-vous les p'tits gars...

Le titre du délit : ***Un ange s'est pendu*** *(Fleuve Noir Anticipation, 20F) ... Ca commence très fort dans une ambiance très eighties, rock'critics et disquaires branchés, avec des personnages bien allumés. De quoi vous demander où vous êtes tombés ; mais ne vous en faites pas, ça se met à déraper aussitôt dans des univers parallèles en pagaille, glauques et étranges à souhait, pour terminer sur une partie de Go cosmique. Son précédent roman était très « jeux de rôle », on attend avec impatience le suivant sur le tarot ou la belote (oui je me moque, mais c'est que j'aime bien, voilà...).*

Joe Casus

Nos chers confrères

Il sont venus, ils sont tous là !...

Insensé, non ? Pour la nouvelle année, on se demande bien ce qu'il leur a pris, à tous, de sortir en même temps ou presque... Ça doit être la douceur de l'hiver qui les attire, ou alors le cri des corbeaux, le soir, quand le soleil se couche et que les fourmis mâles poussent leur chant d'amour en regardant tendrement leurs compagnes traire-les pucerons...

Le plus petit (par la taille !) d'abord : **La nécropole de Ghoser** (N°3, 30F, 68 pages), qui s'affirme de plus en plus comme un pro, et un vrai, de part son ton et son contenu. Sous une couv' de Manchu au look futuriste, à découvrir, un édito rédhibitoire et définitif (à lire, si, si...), une carte du monde connu de Starsaga, le grand jeu Miniplay bien connu des drogués du 3615, des scénarios (RuneQuest et Légendes celtiques), des aides de jeu (nouvelles classes AD&D et tout ce que vous devez savoir sur le « petit peuple ») ainsi que deux récits d'aventures fantastiques et intemporelles. En résumé, c'est un petit canard, mais pas vilain du tout, et qui a en plus le mérite d'une certaine originalité, ce qui parfois...

Ensuite, le plus jeune : **GRAAL** (N°2, 25F, 56 pages), seul mensuel du peloton (pour l'instant), avec son lot de scénarios pour jeux de rôle (AdC, AD&D et JRTM/AD&D), mais aussi pour wargames (ASL, Cry Havoc/Siège et Air Force). Ce « magazine des jeux de l'imaginaire » présente aussi un certain nombre de rubriques d'aide au jeu, à la fois pour les MJ en mal d'imagination et les joueurs en quête de plaisirs nouveaux et toujours plus raffinés. Petit paradoxe pourtant, on trouve dans la moitié JdR du canard un article en forme d'apologie de AD&D, qualifié à la fois du meilleur, du plus souple et surtout du moins cher (?), les autres jeux étant basés sur un principe (je cite) « d'opération purement commerciale, occasionnant la possibilité de publier de multiples suppléments » (fin de citation). Il me semble que si on compare le volume des parutions de AD&D (13 ou 14 bouquins, j'ai perdu le compte) avec celui de n'importe quel autre JdR du marché, il est facile de voir de quel côté penche la balance (commerciale). La polémique peut être, et encore, lancée au niveau de la qualité, ou même de l'intérêt du jeu (je joue à AD&D, mais à des tas d'autres jeux aussi...), mais certainement pas sur l'aspect commercial ! Dans la foulée, mensuel oblige, le numéro suivant vient tout juste d'arriver (N°3, 25F, 56 pages), avec des scénarios pour wargames (Amirauté et Cry Havoc/Siège), sans oublier les figurinistes « fantastiques » (La Flèche et l'Epée, 2 fois), et surtout un « Spécial Voleurs » accompagné de deux scénarios, un duo (1 MJ, 1 joueur) et un multi-jeux « citadin ». A noter, le retour du Top-Jeux, qui avait disparu dans le N°2 et la suite d'une série d'articles de « vulgarisation ludique » sur le wargame, sa vie, ses moeurs...

Petit détour par le plus saignant : **Chroniques d'outre monde** (N°10, 30F, 84 pages), qui nous annonce une opération commerciale pour bientôt, à savoir l'édition de Trauma comme jeu indépendant. Le jeu de rôle s'y porte bien, merci, avec son stock de scénarios (Stormbringer, AD&D, Trauma et James Bond/Trauma) et un paquet d'aides de jeu tous azimuts ; mais on y voit aussi une timide apparition des figurinistes « type anglais » (Warhammer Battle, c'est très sanglant, ils ne pouvaient pas passer à côté ! ! !) et surtout une belle adaptation des règles de Trauma pour ceux qui aiment bien les ouesternes. Le scénario qui illustre ce pavé est un petit régal pour tous les nostalgiques du « cowboys et indiens » de la cour de récré, et c'est vrai qu'à part des essais (peu concluants et sans suite...) des « gros », côté US, il n'y a rien dans le domaine. Pourtant les sources d'inspiration, tant cinéma que bande dessinée, sont faciles et abondantes... avez-vous regardé la télé récemment ?

Le plus « de rôle » de tous, c'est quand même le **Dragon Radieux.** D'abord, paf, en décembre, un spécial scénario de derrière les fagots (35F, 76 pages et un poster de, devinez quoi ? de dragon, oui !) avec un peu de tout (Stormbringer, Rêve de Dragon, AdC, AD&D, RuneQuest, Bitume et Légendes celtiques). Le plus extraordinaire, c'est que ce spécial-là vient s'intercaler entre deux numéros « réguliers », et que celui prévu au mois de janvier n'est même pas en retard !.. Vous alors, patron, qu'est-ce que vous êtes fort... Au début de l'année, donc, rebelote (N°13, 25F, 68 pages), on retrouve toutes les aides de jeu habituelles, Papy Dragon en tête, suivi de près par le grimoire d'Imladris, la ration de nouvelles fraîches (ou inédites, comme vous voulez), et les scénarios (AD&D, Space Opera, James Bond, Marvel SH et Toon). Que dire de plus sur ce canard, sinon que parti d'une conception presque « fanzine » (souvenez-vous du N°1...), il a su très rapidement trouver à la fois un ton et un rythme qui lui sont propres et, si j'en crois mes informateurs, il y a plein de projets prometteurs qui traînent dans ses tiroirs. Meilleurs voeux, Drag' Rad', on se revoit au salon...

A propos, les fanzines ? Ben les fanzines, ça va pas mal du tout. On commence par un qui change de nom, et qui apparemment en fera autant à chaque numéro (?), j'ai nommé **Charbon et Dragon** (N°2, ex-*Epées et Fourchettes*, 34 pages). Outre le fait qu'ils ne communiquent leur prix que si on le leur demande (51, rue de Zurich, 67000 Strasbourg, Tél : 88.36.15.92), il existe en format poche et en A4, original non ? Ce qu'on y trouve (scénario, classe de personnage, monstre) est axé uniquement sur AD&D, mais ce n'est pas triste, surtout le coin du MD sadique.

On peut continuer avec **Walter PPK** (N°6, 15F,38 pages) qui nous offre un long scénario AdC et une classe de personnage -Le Marchand- pour Rolemaster et AD&D. Juste à côté, on trouve **L'Antre du Dragon** (N°4, 12F, 30 pages), plus varié, avec des scénarios (RuneQuest, Légendes des 1001 Nuits) et surtout un étrange article sur Bitume et la réponse du créateur du jeu (Croc), pas piqué des fourmis. Ces deux zines sont publiés par *Belphégor Association*.

Pour terminer, on va passer par la Bretagne d'où nous viennent d'une part **Le Chaos des salades**, organe du club « Enfer et Contre Tout » de Rennes (N°2, même prix que le N°1 -non indiqué-, 30 pages), zine presque entièrement dévoué à AD&D (classe de personnage, aides de jeu et scénario), avec en plus quelques trucs pas dénués d'humour (les nouveaux noms proposés pour les sorts de premier niveau, la crise !...), et d'autre part le très sérieux **Bulletin de la Guilde** (N°6, 8F, 20 pages), qui est surtout une revue des événements passés, chez eux et ailleurs, organisée autour d'un scénario pour AdC.

En guise de conclusion, je ne dirais qu'un mot : « Les fanzines, c'est bien ! »

...même ceux du nord de l'Espagne (voir note)

La Revista de rol **Troll** (N°8, 200 Pts, 36 pages) est parue au début du mois de décembre et je n'ai pas tout compris, loin s'en faut. Mais en tous cas, elle prouve que le jeu de simulation, sous toutes ses formes, se développe dans ce pays et que les joueurs y sont on ne peut plus dynamiques et pleins d'envie d'en faire quelque chose de bien. Dedans, il y a des tas d'aides de jeu (Marvel SH, Dune, la justice médiévale...) et des scénarios (D&D, Marvel SH). Le N°9 est annoncé pour bientôt, olé !

Note : Ce n'est tout de même pas de ma faute s'il n'y a pas de journal de jeu dans le sud de l'Italie, non ? ? ?

André Foussat

Les zines de Diplo

LES ZINES DE DIPLO MÈNENT A TOUT !..

Les (fan)zines de Diplo constituent un monde à part. Ils sont moins d'une dizaine et aucun ne dépasse la centaine d'abonnés. Ils contiennent non seulement les résultats des parties par correspondance, ce qui fait qu'ils sont publiés régulièrement (six à dix numéros par an) ; mais aussi pas mal d'articles sur le jeu de Diplo ou les wargames. Ils sont iconoclastes, intelligents, désordonnés, innovateurs, bref, à découvrir.

Mach Die Spuhl

A ses débuts, Mach Die Spuhl était un zine remuant et farceur. Il est maintenant une des valeurs sûres du hobby, du solide, du sérieux, un roc, après avoir survécu aux avatars existentiels de ses éditeurs, qui ont tous quitté Liège pour Bruxelles. Diplo classique, variantes, football, Rivaux du Rail, et surtout « En garde » (un jeu de mousquetaires qui semble connaitre un grand succès).

Dernier numéro reçu : 47 (novembre 87). Abonnement : 60 francs belges par numéro, à adresser à : Miguel Lambotte, rue du XIII août 50, 4930 Chaudfontaine, Belgique.

Objectif

Objectif est un zine pour les amateurs de spécialités. Peu d'articles, mais de nombreuses innovations. C'est Objectif qui a lancé la Civilisation par correspondance, puis Monopoly, Cluedo et maintenant Galaxy (jeu de science-fiction mêlant l'exploration, la colonisation et l'action guerrière) et, là aussi, En Garde. On y joue, semble-t-il, pas mal de wargames, plus que de Diplo.

Dernier numéro reçu : 31 (octobre). Abonnement : 70 francs pour 7 numéros. Guy Humbert, 6 rue du Vignoble, Gunstett, 67360 Woerth.

Plié en deux

Depuis le début, Plié en Deux a tout bonnement une classe inimitable. Le fondateur, Georges-André Brugger, a pris sa retraite l'an dernier, et la nouvelle équipe, Pierre Antoni et Christophe Losberger, s'est révélée parfaitement apte à la succession. La qualité des articles dépasse largement ce que l'on peut trouver ailleurs, par leur imagination poétique, leur sérieux excentrique, leur fantaisie raisonnable... Diplo, En Garde (encore), plusieurs parties d'Ecodip (la grande variante made in Switzerland), quelques jeux de rôles.

Dernier numéro reçu : 43 (octobre). Abonnement : 35 francs suisses (pour dix numéros). Pierre Antoni, 15 rue Léon Guerchet, 1217 Meyrin, Suisse.

Tiens Il Pleut

A l'origine, TIP était un petit zine publié toutes les trois semaines. Il semble désormais moins fréquent, mais aussi plus abondant : les derniers numéros font chacun une cinquantaine de pages. L'ensemble apparait complètement chaotique : les articles et les comptes-rendus de partie, semblent publiés les uns à la suite des autres, sans ordre logique apparent. La seule chose qu'on

y trouve à toutes les pages, c'est un humour au premier degré qui n'est pas sans charme.
Diplo, Baston, Football, Amirauté, et pas mal de wargames.
Abonnement : 70 francs pour 12 numéros, à adresser à Olivier Montbazet, 8 allée des Trous Gelés, 77200 Torcy.

Tiramisu
Le petit dernier ! Démarré en mai, il en est déjà à son numéro 5. Tiramisu est exclusivement consacré à Trivial Pursuit, adapté au jeu par correspondance. Il n'y a pas de hasard, et toutes les questions sont nouvelles, puisqu'elles sont posées par les joueurs.
Abonnement : 60 francs (15 à 20 numéros). Roland Prévot, 70 rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.
NDLR : ce zine n'a aucun rapport avec la diplo, mais son rédac'chef étant un des plus vieux diplomates par courrier...

Trahison
Depuis sa création, l'année dernière, Trahison est devenu un des zines les plus ambitieux et les mieux charpentés, avec beaucoup d'articles et peu de résultats de partie. Cette réussite est clairement due à l'intense activité déployée par ses deux compères fondateurs, Xavier Blanchot et Sébastien Crozier. Qu'est-ce qui les fait courir et jusqu'où iront-ils ?, telles sont les deux grandes questions du roman dont chaque numéro de Trahison constitue un épisode. Diplo, variantes, Imperium Romanum, Royaumes Combattants, nombreux wargames.
Dernier numéro : 11 (septembre).
Abonnement : 96 francs pour 8 numéros, à adresser à Philippe Campion, 22 rue du Hameau, 75015 Paris.

Triumvirat
Triumvirat a connu un virage en épingle à cheveux, depuis que Dominique le Bris en a repris la publication au début de l'année. La nouvelle formule est extrêmement ouverte (avec des articles sans aucun rapport avec le jeu, sur l'art, la littérature, le cinéma) et beaucoup plus vivante. Visiblement, Dominique y investit énormément. Diplo, variantes, la Grande Boucle (simulation du Tour de France).
Dernier numéro : 31 (novembre-décembre). Abonnement : 60 francs pour 6 numéros. Dominique le Bris, 2 rue St Exupéry, 29200 Quimper.

Vopaliec
Vopaliec ressemble fort à un grand fourre-tout de résultats de parties, avec de rares articles. Malgré les efforts de Claude Bourlès et Jean-Pierre Maulion, Vopaliec n'a en fait jamais surmonté l'impression qu'il donnait, dès le départ, d'être dépassé par son succès et par le trop grand nombre des parties en cours. A noter que Vopaliec organise les premières Diplo par minitel, avec des dates-limites tous les trois jours. 3615 Clubtel, puis tapez Vopa. Une expérience à suivre ! les serveurs-arbitres devraient bien un jour remplacer les pôvres zumains...
Dernier numéro : 35 (novembre). Abonnement : 100 francs par an (12 francs par numéro). Patrice Verry, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.

Vortigern
Vorti est l'ancêtre des zines de Diplo, mais, grâce au dynamisme et à l'ouverture d'esprit de son rédacteur en chef, Jean-Pierre Friche, il a su conserver sa jeunesse. Vorti ne publie que les contributions de ses abonnés, mais il les publie toutes, sans censure, et ceux-ci sont souvent fort prolixes. Les sujets sont extrêmement variés, parfois gais, parfois sérieux, souvent polémiques. Nombreuses parties de Diplo classique, quelques variantes, et aussi Influence Mondiale, le méga-jeu, déjà mythique, inventé par Christophe Barot.
Dernier numéro : 123 (novembre).
Abonnement : 120 francs (10 numéros) à Chantal Mansart, 23-27 rue Buffon, 93100 Montreuil.

Georges Vortigern
Zinologue-expert

Attention, il s'est échappé !

Alerte, alerte ! Le Banni, qui nous avait été confié par monsieur Coucho Trademarque pour notre belle rubrique « le Barbare déchaîné », s'est évadé depuis le 28 janvier. Il a été aperçu en divers endroits, gares, métro et autres kiosques à journaux. L'individu, qui mesure 66 pages de BD, est armé d'un parler direct, d'une absence de complexes légendaires de calibre 32 et d'une tronçonneuse. D'après des avis autorisés, on peut s'en rendre maître en refilant quelques rondelles de métal (25F) au marchand de journaux. Expérience à vérifier par vous même...

Clubs

■ France. *Rêves et Veillées* est une association de loi 1901. Bien que située dans le sud, elle se propose d'aider tous les joueurs de France. Ses objectifs, en plus des activités normales d'un club, sont : l'aide à la relecture, à la rédaction, aux tests, à la finition et aux contacts avec les éditeurs, pour épauler tous les créatifs dans le domaine du jeu de rôle. Ils espèrent « créer un grand mouvement de coopération » plutôt que de devenir des mercenaires. Ecrivez à *Rêves et Veillées,* Patrick March, 31 av. Cap de Croix, 06100 Nice. Tél : (16) 93.81.55.19.

■ France. L'association *OPAL* (Office Pour l'Activité Ludique, loi de 1901) s'est créée pour développer les liens entre les adeptes des jeux de rôle, diplomatiques ou stratégiques, notamment en ce qui concerne les jeux par correspondance. Ses membres sont bilingues et s'intéressent donc aussi aux échanges épistolaires avec nos grand-bretons voisins. OPAL, BP 19, 33036 Bordeaux Cedex. Tels (16) : 56.48.25.88, 56.51.18.64, 56.50.94.56, 56.87.06.01, 56.44.55.94 (ouf !).

■ France. Désespérés d'être si peu nombreux à jouer aux jeux de rôle de SF, quelques individus ont établi de solides liens épistolaires entre eux. Ils projettent d'attirer un public de plus en plus nombreux. Pour tous renseignemnts, écrire à David Bernard-Cuisinier, 39 rue Paul Doumer, 59110 La Madeleine.

■ Nord. Tous unis pour le Nord sous la banière de *la Guilde du Nord,* c'est le rêve que caresse le club de *La taverne du dragon noir.* Aidez-les à le réaliser en écrivant à Damien Massart, 56 rue Verrier, 59580 Aniche. Ou téléphonez entre 18 et 20h au (16) 72.86.54.37.

■ Belgique. Comme chaque fois, une missive en provenance de ces heureux foux furieux de la *Guilde des Fines Lames.* Ce mois-ci, elle se lance dans un service de renseignements pour les joueurs sur toute la Belgique. Un bulletin de liaison donnant la liste des manifestations sera disponible contre timbres, ainsi que des listes de clubs, etc... Pour tout renseignement complémentaire, La Guilde des Fines lames, ASBL « la ferme », 1 avenue du Parc, 4920 Embourg-Chaudfontaine.

■ Nice. Le club *Le Phenix* joue tous les mardis, vendredis et samedis et 19h à 5h environ. On y pratique D&D, Space Opera, Daredevils, les wargames avec figurines, Amirauté, etc... Mais pour se développer, il recherche un TUC qui aurait le rôle d'animateur et de coordinateur. Téléphonez au club en soirée au (16) 93.80.73.71 ou laissez un message sur le répondeur de Jean-Paul (16) 93.62.51.56.

■ Lyon. L'Espace Multi-Jeux Gerson est un lieu où se déroule de multiples activités. Mais le vendredi soir, à partir de 19h, l'association *USUL* organise des animations autour des jeux de rôle et des wargames. L'adresse : 1 place Gerson, 69005 Lyon. Tél Gerson : (16) 78.27.42.21. Tél USUL : (16) 78.37.92.78.

■ Paris. L'*A.J.T.* déménage et s'installe au 23 bis du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél : (1) 45.43.79.91. Venez pratiquer les jeux de rôle et de plateau les lundis, mardis, jeudis de 20h à 24h, les vendredis et samedis de 20h à 8h, et un dimanche sur deux, de 14h à 24h.

■ Auberchicourt. *La Noctembûche* réunit ses joueurs tous les samedis à partir de 14h autour de AD&D, D&D, Cthulhu, JRTM, Bushido, Twilight 2000 et aussi les wargames napoléoniens. Allez donc faire un tour au 52 Bld de la Liberté, 59165 Auberchicourt.

■ Carignan. *Les fiefs de la licorne noire* proposent aux joueurs : AD&D, le gang des tractions avant et Ridel of the Rings, tous les samedis, de 14 à 19h, à l'école des loisirs de Carignan (33). Responsable : Laurent Castanié au (16) 56.20.53.73.

■ Villeneuve d'Ascq. On joue aux jeux de rôle au club *Les dés fendus,* au centre Mermoz, 6 rue des bouleaux, 59650 Villeneuve d'Ascq. Réunions les mercredis, vendredis et samedis à partir de 19h. Renseignements auprès de Yannick Ghesquière, (16) 20.33.16.60.

■ Villeneuve d'Ascq. *Les Lords de Sherwood* jouent tous les mercredis de 14 à 19h à AD&D, JRTM, Stormbringer et Rêve de Dragon. Le vendredi soir : wargames. Le club est à l'Association des Chaumières, 59 chemin des chaumières, 59650 Villeneuve d'Ascq. Ou téléphonez à Florent Denimal au (16) 20.84.21.95.

■ Poitiers. *Hexagonal 86* change d'adresse et s'installe dans un centre de loisirs les lundis, mardis et vendredis soir, à la C.A.P Sud (cité Bellejouanne). Renseignements auprès de Christophe au (16) 49.47.70.74.

■ Pontault-Combault. *Le Spectre d'Or* change de nom et devient *La Magie des Dragons.* Il s'installe les samedis soir à 20h à la MJC de Pontault-Combault (77), pour jouer à AD&D, Space Opera, Rêve de Dragon, Trauma, Stormbringer, JRTM. Responsable, Daniel Gilles au (1) 60.29.40.61.

■ Alfortville. Soyez courageux et allez rencontrer *Le gnome farceur* à la mairie d'Alfortville (derrière le monument funéraire). On y joue les samedis soir, surtout à AD&D. Renseignements auprès de Laurent (1) 43.96.35.90 ou Stéphane (1) 46.70.00.91.

■ Nantes. *La Haute Guilde* siège à l'école supérieur de commerce, on s'y affronte à AD&D, Mega, Cthulhu, Stormbringer et bientôt Bushido. Rendez-vous au 8 rue de la Jonelière, 44000 Nantes.

■ La Garde. *Pazuzus* est un club de jeux de rôle. On y joue les vendredis à partir de 21h, les samedis à 14h30 et 21h. L'adresse : 63 Av. du Médecin-Colonel Blanc, 83130 La Garde. Contact : Stéphane Chaussot au (16) 94.21.41.03.

■ Lisieux. *Les serviteurs de l'anneau* se réunissent les vendredis soir de 19h à 23h à la MJC de Lisieux.

Boutiques

LAVAL
Le Bilboquet vous propose des jeux de société, de stratégie, de rôle, des échecs, du go et des wargames. Tout cela au 17 bis rue Rennaise, 53000 Laval. Tél : (16) 43.53.06.01.

BELFORT
Ouverture de *Fantasmagorie,* qui fait partie des relais-Jeux Descartes. Elle est cise 7 rue du Comte de la Suze, 90000 Belfort. Tél : (16) 84.28.55.90.

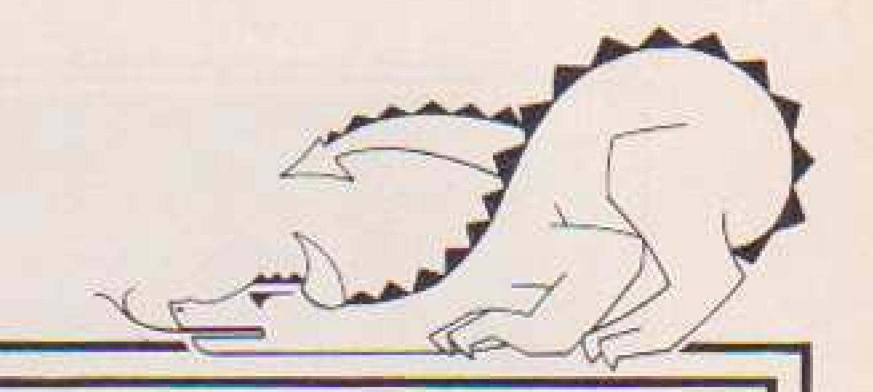
AULNAY
La librairie *Le Campus* s'intéresse aux jeux de rôle, elle a organisé une exposition sur l'historique du jeu de rôle. La Campus, 39 bis rue Anatole france, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél : (1) 48.79.12.21.

Minitel

CJR
Il est plus facile maintenant d'accéder à ce serveur. Il suffit de faire 3615 ICOR✱CJR. Actuellement, il y a un concours avec Oriflam pour gagner des boîtes de RuneQuest.

JESSIE
C'est, sous le même nom, le nouveau serveur de Jeux & Stratégie (3615 JESSIE). C'est un peu mieux, c'est sûr, mais à peine. On aimerait notamment avoir une gestion des boîtes aux lettres plus adaptée au monde ludique.

MAINTENANT

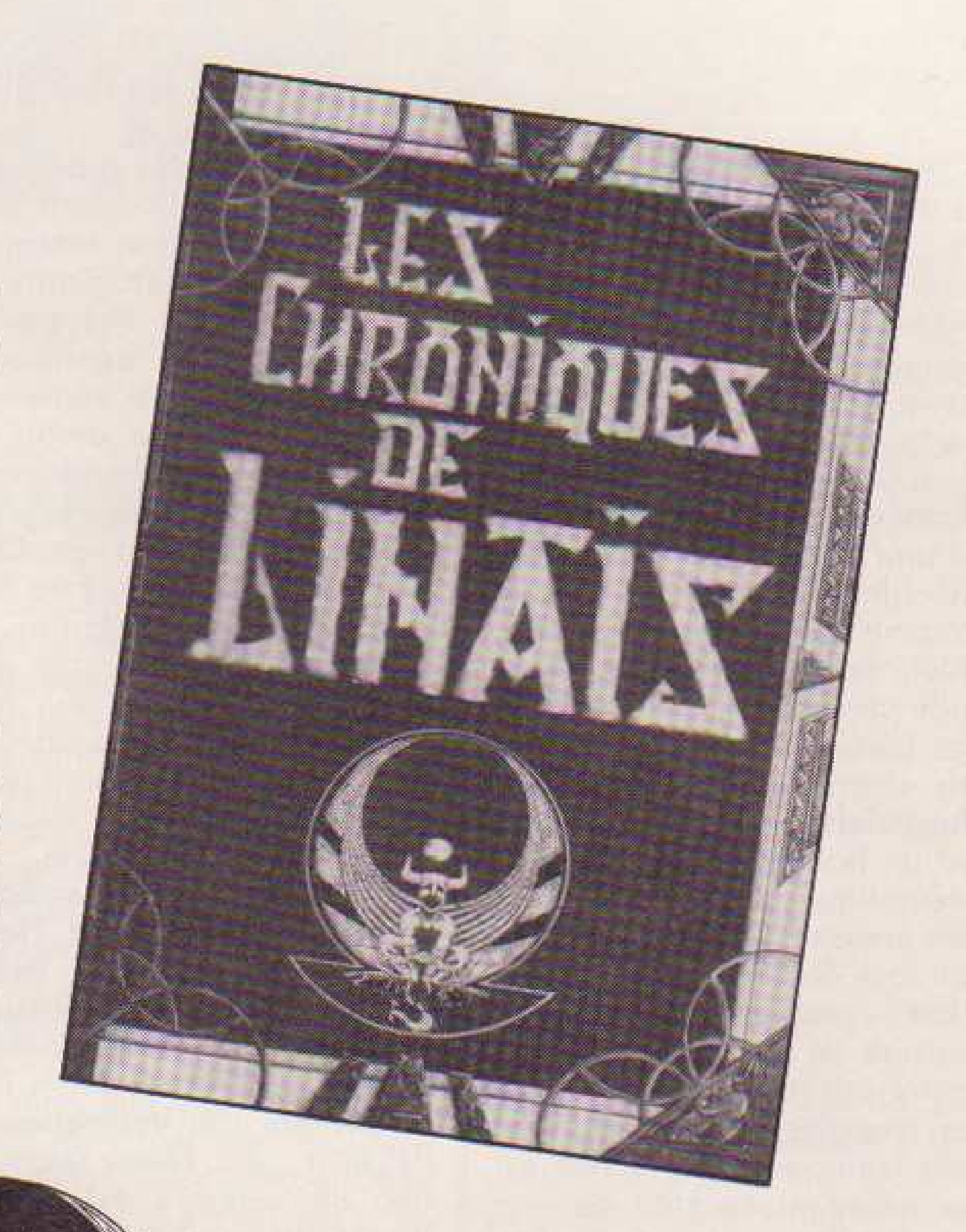


UN SYSTÈME COMPLET

L' ULTIME EPREUVE

L' ULTIME ÉPREUVE est le premier volet d'un jeu de rôle se déroulant dans un contexte médiéval. Le livret des règles de base permet une initiation rapide aux jeux de rôle pour les joueurs novices tout en offrant aux joueurs expérimentés un monde cohérent et des règles originales. — 6 SCÉNARIOS DISPONIBLES en 3 modules, en plus du mini scénario fourni avec les règles.

Les CHRONIQUES DE LINAÏS



LES CHRONIQUES DE LINAÏS sont les règles additionnelles de l'ULTIME ÉPREUVE, incluant : • Les croyances de votre personnage • Le combat à deux mains • La localisation des coups • Les bottes et les coups chanceux • L'apprentissage des métiers • 19 talents nouveaux • L'histoire de Véris • De nouvelles règles sur la magie • La création de charmes & enchantements • La défense magique • Les contre-sorts • De nouvelles armes • De nouveaux personnages...

— Attention : il est nécessaire de posséder les règles de base de l'ULTIME ÉPREUVE pour pouvoir jouer avec les CHRONIQUES.

1er Editeur français de jeux de rôle
B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
Tél. : (32) 36.93.54

Near Dark

EN COMPETITION

Prince of Darkness

Quand ça commence mal ! Ca finit pire ! Les communiqués de presse qui s'égarent, les photos qui n'arrivent pas, la secrétaire de rédaction qui boit et les infirmiers du rédac-chef qui ont embarqué le PDG par erreur... Bref, la panique ! Heureusement W-------E[(1)] est là et de son talent sublime, il va vous brosser un tableau d'Avoriaz la magnifique pour la nouvelle édition du Festival des Festivals : le FIAFF (comprenez le Festival International d'Avoriaz du Film Fantastique). Bien entendu on boucle Casus avant le début, je vais donc avoir recours à mon infernal génie de l'improvisation.

C'est bien simple, la sélection est tellement bien qu'on ne sait par où commencer ! Ah si quand même **Robocop** de Paul Verhoeven (*4ème homme, La chair et le sang*) devrait écraser le reste. Mais de celui là on vous en a déjà parlé. Alors le reste : **Princess Bride** de Rob Reiner (*Stand by me*) est une merveille de film de cape et d'épée comme autrefois. Aventure, duel, fourbe barbichu, escalade périlleuse, gentil géant et rat monstrueux vous donnent un charmant rendez-vous. **Anguish** est un film espagnol où un homme à l'oedipe problématique arrache les yeux des jeunes filles. **The Hidden** de Jack Sholder (*Alone in the dark, Freddy II*) raconte une histoire de parasite extra-terrestre qui transforme les gens en meurtriers. Très solide et très bien construit, ce film est un excellent cocktail de suspens et d'horreur viscérale. **Julia et julia** réunit Kathleen Turner, Gabriel Byrne (*Gothic*) et Sting (ex-Police) pour un film angoissant et difficile.

Prince of Darkness de John Carpenter avec Donald Pleasance sera un des gros outsiders. Huis-clos terrifiant dans une église où Satan extermine une poignée d'étudiants en parapsychologie. **Prison** sur une histoire de pénitencier hanté sera le gore vomitif du festival dans une ambiance ultra éprouvante. Pour le reste, la surprise au palmarès viendra probablement de **Chinese ghost story.** Film délirant aux effets spéciaux incroyables. Produit par Tsui hark (réalisateur de *Zu, warriors of the lost mountain*) ce film original et explosant pourrait bousculer la routine d'un palmarès trop prévisible.

On verra aussi **Cassandra** (Australie), **Made in Heaven** (USA. Féérique), **Morning Patrol** (Grèce), **Retour à Oegstgeest** (Pays-Bas), **Siesta** (G.B. Avec Jodie Foster ! Miam !) et **Witchboard** (USA) et... et... **Near Dark** un film de vampire esthétique, tourné sur un style clip, à l'intrigue originale et à l'épouvante savamment construite. Ce film a créé l'évènement au festival de Sitges et est aussi attendu pour le palmarès.

Hellraiser (le pacte)

La section PEUR

Voilà un titre mérité. Je suis en effet un peu inquiet à propos de cette année. Ni **Ghosthouse** un psychokiller sans geyser de sang ni tripes étalées, ni **Aenigma** de Lucio Fulci ne donneront le ton de la qualité. Par contre, on peut espérer le meilleur de **Killing birds** réalisé par Claudio Lattanzi. Ce dernier ex-assistant de Dario Argento, de Michele Soavi, nous livre une histoire de rapaces meurtriers poursuivant un ornithologue assassin.

Gore, esthétique et terreur baroque au programme. Espérons un régal placé sous l'inspiration du maître. **Hellraiser** premier film du romancier Clive Barker, est tout simplement un évènement terrifiant dont tout le monde dit qu'il est horrifiquement parfait. Je ne l'ai pas vu... j'ai honte ! **Brain dammage** est un film acide et inquiétant, sympathique et horrible qui lui aussi va secouer le public. Son réalisateur Frank Henenlotter nous avait déjà livré le répulsif et jouissif *Basket case* (Frères de sang) et appartient à la même bande que Jim Munro (*Street trash*), c'est sale et c'est bon. **Hello Mary Lou- Promnight II** est la suite d'un *Bal de l'horreur* de sinistre mémoire. C'est meilleur paraît-il ? Espérons-le.

Avoriaz 88 :
La mort en blanc

Alors que des taches de vin couvrent la maquette du canard, que Pierre Rosenthal fouette un journaliste en retard et que Guiserix refait pour la 177ème fois un crapou que le chien s'obstine à manger, je me plonge dans ma boule de cristal... A Avoriaz, il y aura des petits fours (excellents !), un feu d'artifice (très réussi), des chutes de neige qui empêcheront les journalistes de skier (d'ailleurs ils ne sont pas là pour ça !) et une organisation en béton. Comme d'habitude. Jean-François Meyer, l'attaché de presse, sera compétent et débordé. Il finira mangé par une meute de journalistes avides et c'est un squelette épuisé qui se traînera jusqu'à Paris. Lionel Chouchan fumera trois caisses de cigares en priant pour que tout se passe bien et comme d'habitude, ce sera le cas (il paraît même qu'il a kidnappé Sydney Lumet depuis trois mois pour éviter qu'il ne change d'avis à l'aéroport de Londres et ne laisse le jury sans président). Le tout sera émaillé d'une nuée d'assistantes toutes gentilles, toutes jolies, toutes compétentes et toutes jamais libres pour le dîner. Sob ! !
Ah oui, il y aura aussi des films...

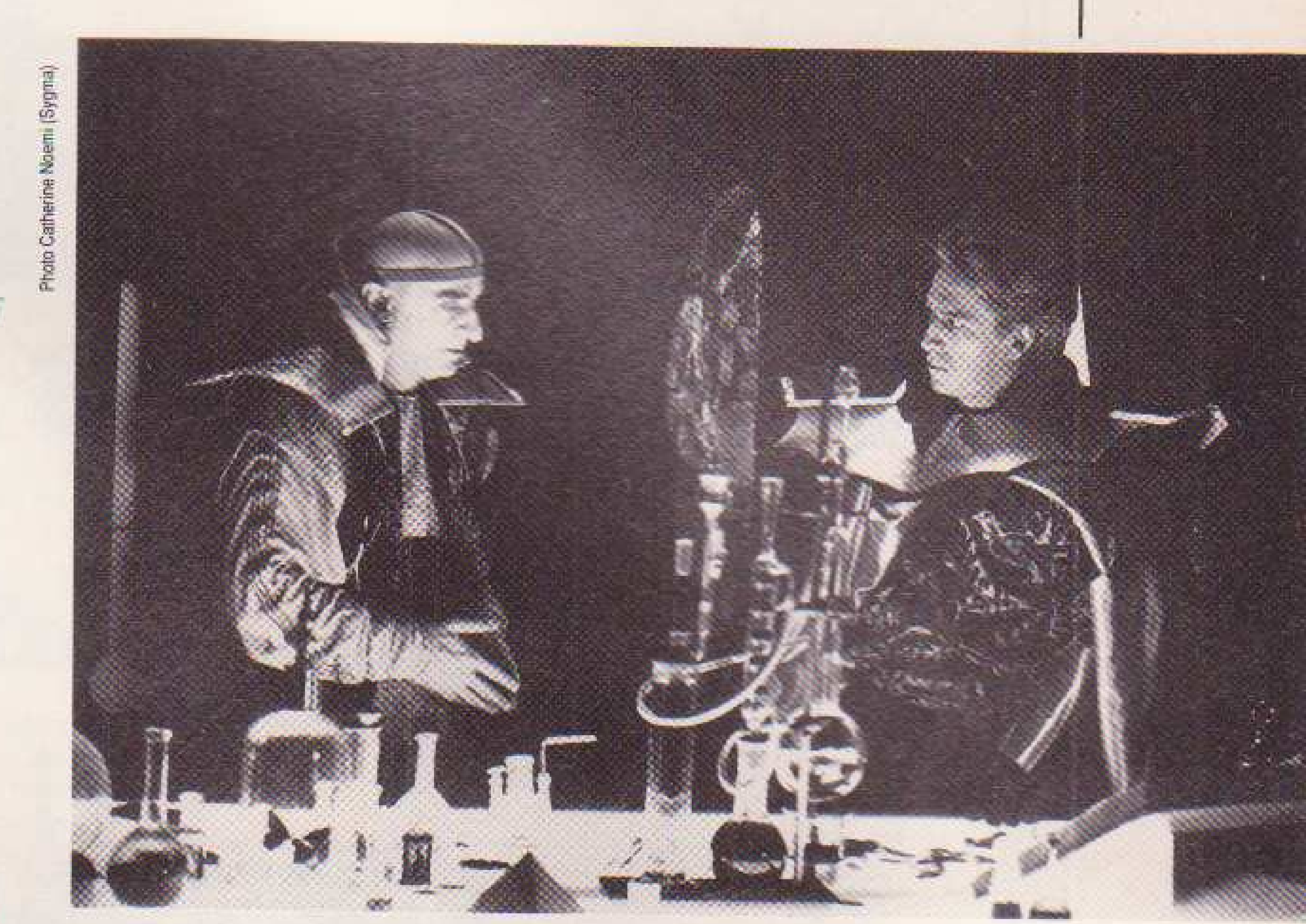
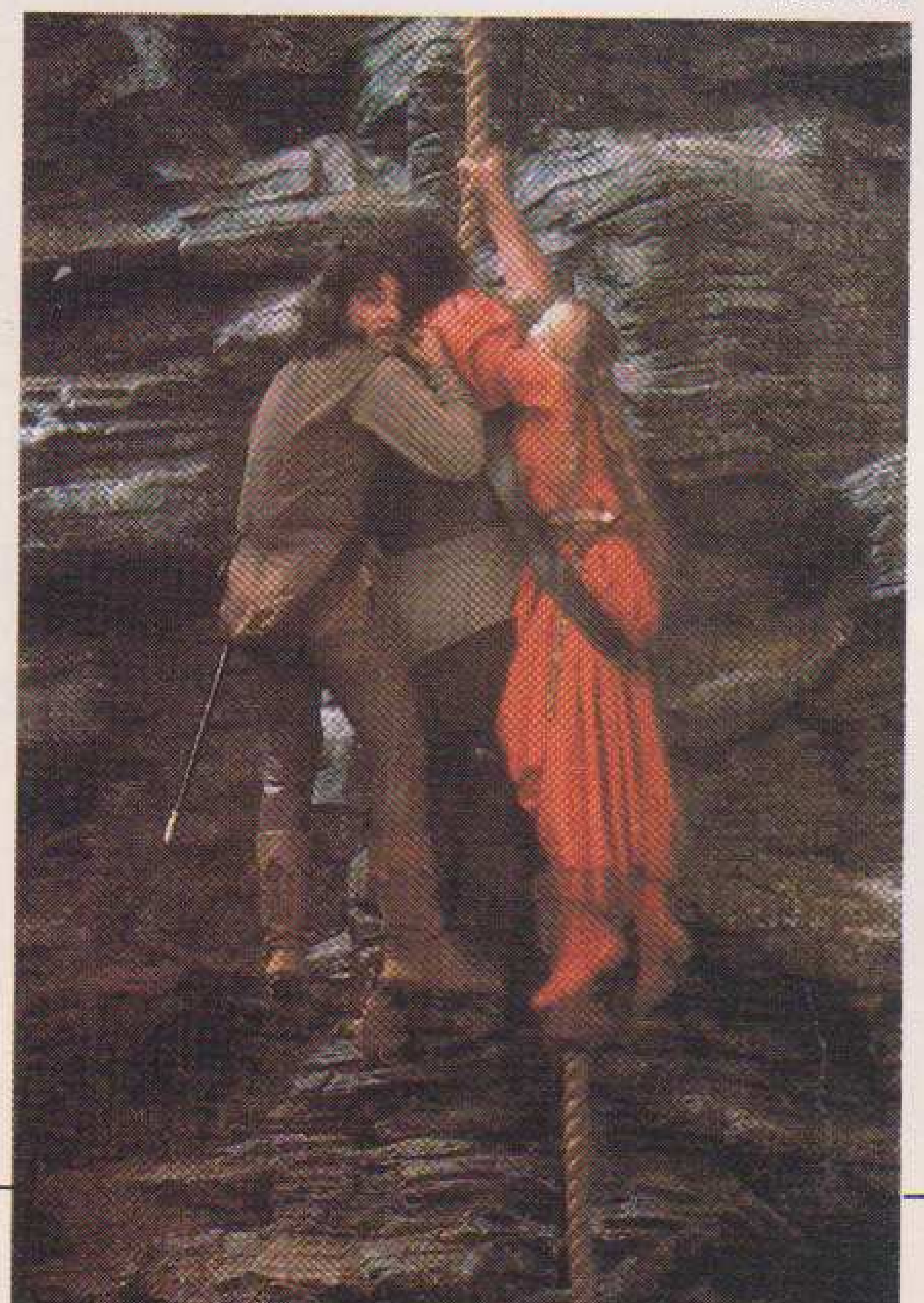


Photo Catherine Noemi (Sygma)

La 7ème Dimension

Princess Bride



Et aussi...

Un hommage à Donald Pleasance avec le trop rare **THX 138,** premier film de Georges Lucas et le très réussi **Dracula** de John Badham (version 1979) où Franck Langella prenait brillement la suite de Chrisopher Lee. On verra aussi **Cul de sac** de Roman Polanski, **The caretaker** de Clive Donner et **New-York 1997** le moins réussi des John Carpenter.

Il y aura une importante présence française mais malheureusement hors-compétition. Espérons que ce n'est pas pour raison de trop grande médiocrité. Les films français seront **Coïncidences, Les passagers de la mer** et **la 7ème Dimension.**

On trouve aussi hors-compétition le tout nouveau film de Walerian Borowczyk **Tout disparaîtra,** une oeuvre forcément attendue de l'auteur de *Dr Jeckyll et les femmes* et de *La bête*. Espérons que l'on oubliera qu'il a laissé traîner son nom au générique *d'Emmanuelle V.*

Et peut--être...

Opera de Dario Argento, en avant première mondiale si les sous-titres sont prêts. On répète après moi. « Notre père qui êtes aux cieux... »

(1) Tous ceux qui remplissent dans le bon ordre gagnent un rédacteur en chef ou une secrétaire de rédaction avec tout ce qu'il faut pour l'habiller ou le déshabiller.

TEMPS LIBRE
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31
22, rue de Sévigné 75004 PARIS

inspi bouquins

Le livre du bimestre

Je ne vais pas vous faire un cours sur Robert Silverberg. Cet écrivain à part, dont le talent n'a jamais été démenti en plus de trente ans de carrière, est en effet l'un des plus connus parmi la génération qui a explosé dans les années 60. Et ce, à juste titre. **Avec L'étoile des gitans**, curieux space opera littéraire, il trouve le moyen de renouer avec l'ambiance de ses premiers écrits tout en enrichissant une fois de plus sa thématique personnelle. Ce roman foisonnant, à l'écriture polie, possède la force des grands livres de SF - ceux qui se sont ou que l'on a élevés au niveau du mythe. C'est presque une leçon sur la manière de concilier un thème qui relèverait plutôt d'une certaine SF ringarde -les Gitans sont d'origine extraterrestre et possèdent d'étranges pouvoirs- avec une histoire et un traitement adultes. Mieux que tout autre -et peut-être à cause de son crochet par la littérature, effectué avec *Le seigneur des ténèbres*-, Silvergberg prouve que le genre qui nous intéresse est aujourd'hui pleinement mature. Rendez-vous compte qu'il reprend même à son compte l'Atlantide sans sombrer dans le ridicule ! *L'étoile des gitans* est sans contestation possible un excellent roman, dont la lenteur ne fait que renforcer la puissance profonde. (*Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 98F.*)

Les favoris

Parmi les auteurs apparus au sein du Fleuve Noir durant les années 80, je parle des auteurs *issus* du Fleuve, et non de ceux qui n'ont fait qu'y passer, Hugues Douriaux est l'un des plus intéressants. Il lui arrive parfois de pondre des ouvrages ratés, contestables ou tout simplement inintéressants, mais c'est là le lot de tout écrivain populaire et ces romans bâclés sont amplement rachetés par les autres, ceux qui possèdent « quelque chose ». **Vermine** fait partie de la seconde catégorie. Ce qui aurait pu n'être qu'une banale histoire post-cataclysmique devient en effet un étourdissant roman où l'aventure proprement dite -une quasi obligation en Anticipation- se marie avec une thématique originale et une idéologie hautement sympathique. (*Fleuve Noir « Anticipation », 20F.*)

Je disais plus haut que Silverberg était l'un des écrivains-vedettes de la génération qui a explosé dans les sixties ; Philip K. Dick en est un autre. **Le temps désarticulé,** un roman de 1959, c'est-à-dire datant d'avant les ouvrages fondamentaux, comme *Le Dieu venu du Centaure, Dr. Bloodmoney* ou *Le maître du Haut Château*, avait été traduit en 75 chez Calmann-Lévy, et réédité au Livre de Poche trois ans plus tard. Cette nouvelle réédition est donc une aubaine pour ceux qui l'avaient raté à l'époque. D'autant plus qu'il s'agit, à mon sens du livre-charnière entre le Dick encore « classique » des débuts et l'écrivain halluciné dont la France a su reconnaître la valeur bien avant les USA. On n'est jamais prophète en son pays et tout ce genre de choses... A lire absolument. (*Presses-Pocket « Science-fiction », 35F.*)

Les outsiders

Trois nouveaux titres chez Albin Michel : **Les maîtres de la fosse**, conclusion du *cycle du Guerrier de Mars*, signé Michaël Moorcock ; **Les pillards de Skaith,** de Leigh Brackett, qui termine en beauté le *cycle de Skaith* ; et **Thongor à la fin des temps** de Lin Carter, écrit vain d'un écrivain qui ne mérite même pas ce titre. Je reviendrai plus en détail sur cette collection à l'occasion de ses prochaines parutions. (*Albin Michel « Epées et Dragons », 25F.*)

Le temple de chair de Jean-Claude Dunyach est le premier volume du *Jeu des Sabliers*. Le second et dernier tome sortant en même temps que ce numéro de CB, je vous en parlerai plus longuement dans les prochaines « inspi ». Pour information, c'est de la science-fantasy moderne et les MJ vont se ruer dessus ! (*Fleuve Noir « Anticipation », 20F.*)

La collection « SF, Fantastique, Aventures » de Néo vient d'atteindre son numéro 200, avec un recueil de nouvelles de Daniel Walther, **Le rêve du scorpion et autres cauchemars.** Je ne suis pas un grand fan de cet auteur, qui me semble excessif et brouillon, mais je tiens tout de même à signaler que son dernier roman, **Tigre,** sorti au Fleuve Noir, est un bon polar mystico-futuriste : deux heures sans ennui. (*Le rêve..., Néo « SF, Fantastique, Aventures », 45 F. Tigre, Fleuve Noir « Anticipation », 19F.*)

Néo, toujours, continue à exhumer les fonds de tiroirs de Robert Howard. Et, ô surprise, certains d'entre eux sont bons ! **L'île des épouvantes** est certainement l'un des meilleurs recueils inédits d'Howard, bien qu'il sente à plein nez la nécrophilie.

Roland C.Wagner

Les dates de la **XV Convention Nationale** qui sera couplée avec un salon intitulé « Paris sur le Futur » se sont déplacées depuis le dernier numéro. Cette manifestation sans précédent se déroulera, toujours à la Mutualité, du 8 au 15 octobre 1988. Sous réserves de nouvelles modifications, l'inscription à la Convention est à ce jour de 200F. Pour tous renseignements : Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombes.)

inspi BD

L'éventail du Père Noël

S'il est vrai que ce joyeux barbu gâte tous les joueurs au moment de Noël, il n'en délaisse pas pour autant les maîtres de jeu, ni les lecteurs de bandes dessinées en fait, mais c'est une autre histoire. Dans mes chaussures (je fais partie des trois catégories...) il y avait cette année un éventail de BD, de quoi à la fois lire pendant des heures, m'inspirer pour faire jouer à la plupart de mes jeux de rôle favoris, et trouver un titre à cette rubrique, que demander de plus !...

Alors, en voiture, ça commence et ça finit à la fois il y a très longtemps et dans très longtemps, et en plus, il n'y a que du bon ! Prêts ? Premier arrêt : médiéval, médiéval-fantastique, heroic fantasy, et j'en passe...

Il y a très longtemps, dans un monde où la violence des uns n'avait pour seul obstacle que la poésie des autres, et la sorcellerie de quelques-uns... Non, je recommence. A bord de son vaisseau spatial en perdition, la petite expédition s'est écrasée sur la Terre. Une Terre en plein moyen-âge, où la violence des uns, etc, etc... **Foc**, de Durand et Bordes, ne soulève qu'à peine le voile sur ces étranges aventures, mais on regrette que ce tome II soit paru plus de deux ans après le premier (*Les mangeurs d'espoir*)... A quand la suite ?

Même époque, ou un peu plus tard, Hermann nous entraîne à la suite du chevalier Reinhardt, en compagnie d'Aymar de **Bois-Maury** et tout ça ne serait que la banale histoire de la rencontre de deux chevaliers, preux, loyaux et tout le reste, si le doigt de la Belle Dame, de la Dame aux Fleurs de Lys, ne se manifestait pas, sous la forme d'une enfant malingre et affamée, aux yeux noirs et aux pieds nus dans la neige (confidentiellement, de vous à moi, vous arrive-t-il de trouver que mes phrases soient trop longues ?...).

Un coup de vent, une aile qui bat dans l'air pourpre du coucher de soleil, les vitraux d'une église, et hop ! Nous voilà de retour au XXème siècle (deuxième arrêt : ambiance, horreur et fantastique contemporain). **L'état morbide** nous fait faire un petit tour dans la folie d'un autre, à moins qu'il ne soit parfaitement sain d'esprit, mais alors qui est fou ? Lui, nous, la concierge, la cartomancienne aveugle du rez-de-chaussée ? Réponse dans le second acte, plus tard.

XIII ? Non, je ne pense pas en avoir parlé. Il s'agit d'une série de longue haleine (quatre épisodes déjà parus) de Vance et Van Hamme, et ces deux-là nous font le coup de n'en publier qu'un par an, et encore, et c'est dur, mais dur !... Trois ans déjà, et ce pauvre héros (comment s'appelle-t-il au fait ?) n'arrive pas à retrouver la mémoire... Ha oui, c'est ça, il ne sait pas qui il est au juste ! Depuis qu'il a ouvert les yeux, amnésique, sur la plage, il a été successivement recueilli, attaqué, convaincu de meurtre (un président américain dans les années 60, vous voyez ?), puis il a retrouvé sa femme (qui ça ?), l'a perdue, a été enlevé, blessé, délivré, aaargh, Stop ! Une saga comme celle-là, ça se vit, ça ne peut pas se raconter ! Il n'existe pas vraiment de jeu actuellement qui puisse rendre cette atmosphère, mais c'est tellement bien qu'on doit pouvoir en faire quelque chose.

Troisième arrêt : Super-héros. Je n'ai pas souvent l'occasion de parler de ces défenseurs acharnés de la paix, la justice et l'American way of life, mais ce coup-ci... Je ne peux pas passer à côté de ce plaisir. Une traduction (superbe, on peut le dire) d'une série américaine, of course, intitulée **Les Gardiens** (*The Watchmen*), dont 2 volumes sont déjà parus, sur six prévus, avec un rythme de parution quasiment mensuel. Imaginez-les, ces héros que vous aimez tous, à la retraite (sauf un seul, en fait), devenus les proies d'un tueur fou qui n'a plus qu'une idée en tête : la mort ! Flash-back, introspection, remise en question, avec en plus tout un arsenal de procédés et de plans « cinéma », un régal... A lire, à dévorer, incontournable ! On doit même pouvoir trouver, chez votre éditeur favori, les modules DC Heroes permettant de revivre ces aventures ? Mais ça ne vous dispense pas de les lire, interro écrite demain. (NDLR : les modules existent, mais se déroulent 8 ans avant la série, ceci en retirant tout l'intérêt).

Demain ? Mais très loin demain alors (quatrième arrêt : SF, Post-nucléaire et autres mignardises...). Paris est toujours Paris, mais un peu décrépi, la Seine ne coule plus là où elle devrait et le Prince de **Mortelune** règne en maître absolu sur le monde dévasté imaginé par Adamov et Cothias. Un monde où le chat et la souris, le bien et le mal, l'amour et la haine se livrent une lutte sans merci. Une seule règle au jeu, survivre ! Les spécialistes du post-apocalyptique toutes catégories sont les bienvenus, tickets à droite en entrant, n'oubliez pas le guide, merci. Je dois cependant admettre que j'avais préféré le premier tome de la série (Les eaux de Mortelune), mais « attendre et voir » disent les Anglais...

On a presque terminé notre tour, presque bouclé la boucle, avec la dernière en date des aventures extraordinaires d'Axel Munshine, **Le Vagabond des Limbes** à côté de ses pompes. De la SF comme on l'aime, avec juste ce qu'il faut de rappel du XXème siècle pour que ça sonne bien... Mais je ne dirai qu'une chose : quand est-ce que toutes ces bonnes femmes vont le laisser en paix ? D'abord, il y avait l'autre, là, Chimeer, qui était là ou non, ça dépendait des jours. Ensuite c'était Muskie, le petit clown qui râle sans arrêt, dont il arrive finalement à se débarrasser. Et puis on croit que c'est tout, qu'il va enfin pouvoir détruire l'univers tranquillement, et ben non ! Un clone, oui parfaitement, un clone, nommé Musky (subtile différence) lui met des bâtons dans les roues, c'est dingue non ?

Terminus : le chouchou du début de l'année. Il s'appelle **Doc Savedge, le aventurier**, et c'est du Coucho... Ca n'a rien à voir avec le jeu de rôle, ou alors de très loin. Mais qu'est-ce que vous voulez, on ne se refait pas, et quand on craque... N'empêche que c'est quand même le seul justicier au monde qui n'arrive pas à s'échapper à lui-même, c'est dire s'il est fort !... Non, je sais, on ne peut pas comprendre comme ça, faut le lire pour y croire. Et pour finir, un message personnel : Si Mr Marcel voulait bien passer à la rédaction du journal pour me dédicacer mon exemplaire, je ne refuserais pas.

Salut, merci et à demain. Tshaw !

Nous avons eu le plaisir de voir, par ordre chronologique :

-**Foc** (2), *La confrérie de la flétrissure*, de Durand et Bordes, Histoires Fantastiques Dargaud.

-**Les Tours de Bois-Maury** (4), *Reihardt*, de Hermann, Glénat.

-**L'Etat Morbide** (1), *La Maison-Dieu*, de Hulet, Glénat.

-**XIII** (*Le jour du soleil noir, Là où va l'indien, Toutes les larmes de l'Enfer, SPADS*), de Vance et Van Hamme, Dargaud.

-**Les Gardiens** (*Le Comédien, Dr Manhattan*), de Moore et Gibbons, traduction de J.P. Manchette, Zenda Editions.

-**Les Eaux de Mortelune** (2), *Le café du port*, de Cothias et Adamov, Glénat.

-**Le Vagabond des Limbes** (14), *La petite maîtresse*, de Godard et Ribeira, Dargaud.

-**Doc Savedge, le aventurier**, de Coucho, Philippe Renaux éditeur.

- Spécial dernière -

*Le petit nouveau de chez Guy Delcourt nous arrive à l'instant, sur son fringant destrier. C'est une BD interactive (la deuxième du nom chez cet éditeur), intitulée **« La Citadelle Pourpre »**, de Terpant, Doug Headline et Salvetti. Le héros (vous quoi !) s'appelle Adam Drake et c'est un chevalier bon, loyal et tout ça (j'en connais pour qui ça risque d'être dur d'entrer dans la peau du personnage...). Est-ce que vous désirez des renseignements complémentaires ? « Non, ça ne m'intéresse pas », allez vous faire cuire un oeuf en 44. « Je ne sais pas ! », volez-le en 57 chez votre meilleur copain. « Oui, je veux pourfendre le grand méchant plein de pouvoirs magiques et de bestioles immondes ! », rendez-vous en 24, chez le dealer de BD. Vous avez compris le principe ?*

André Foussat

ORIFLAM INVITE
GREG STAFFORD
AU SALON DE LA MAQUETTE A PARIS

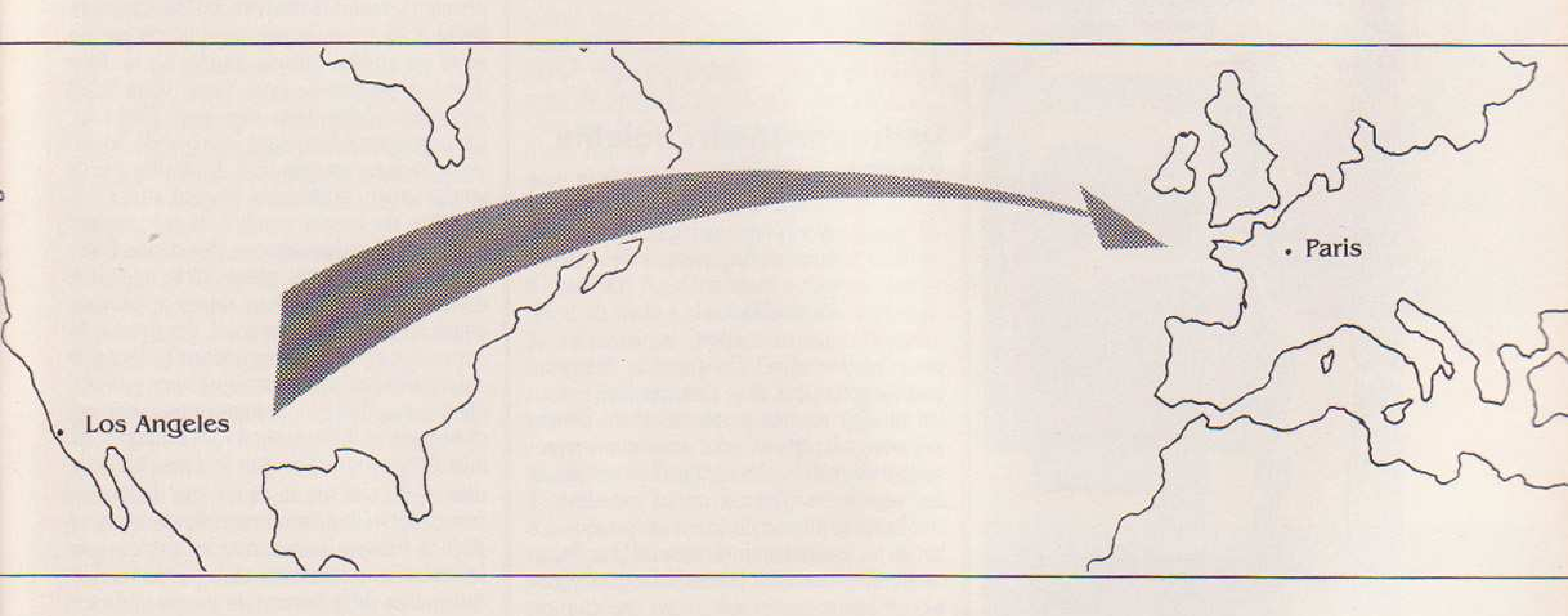
Grâce à Oriflam, l'une des plus grandes figures mondiales du Jeu de Rôle vient à notre rencontre.

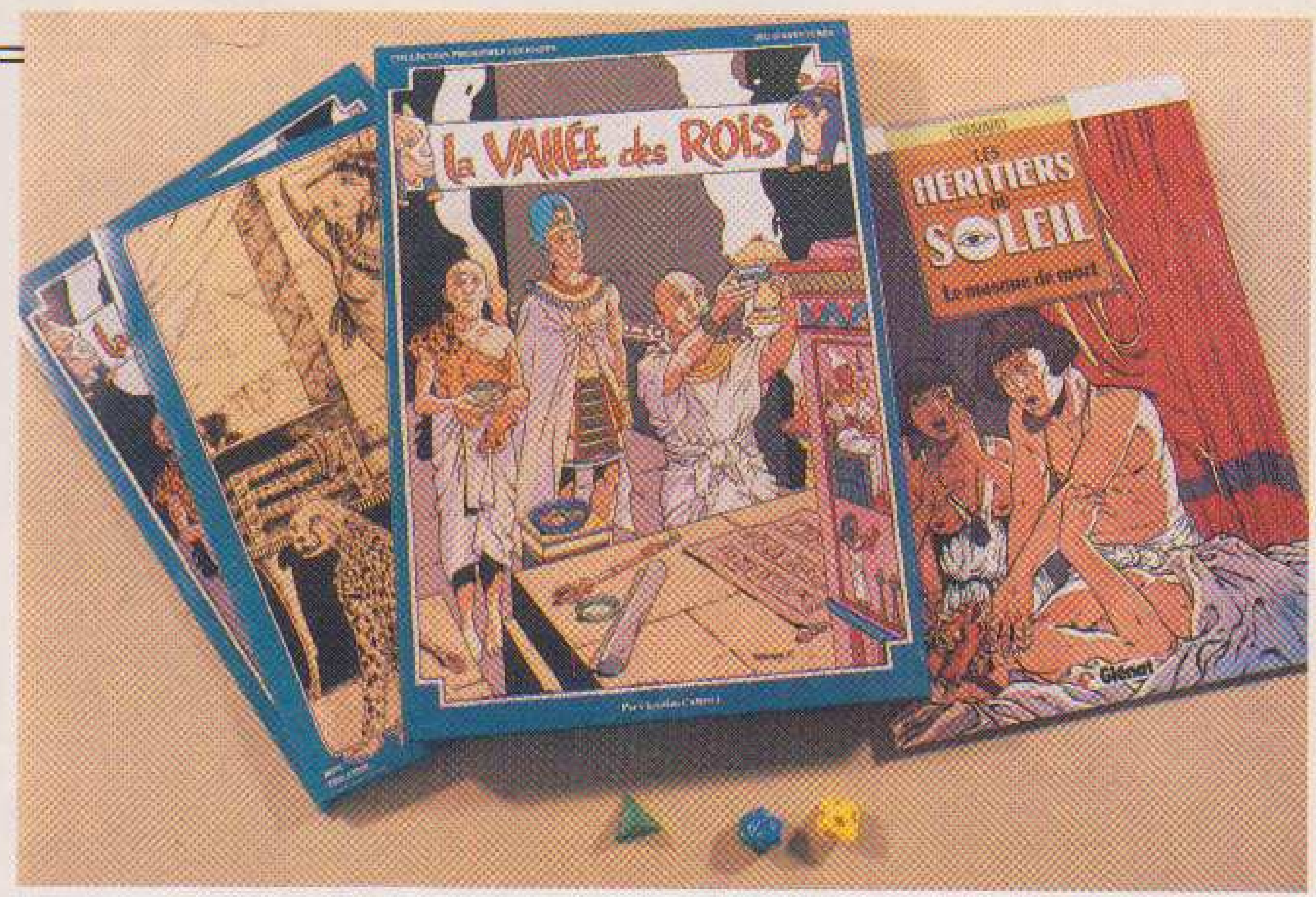
Greg Stafford, président et créateur de la société CHAOSIUM, est à l'origine de nombreux jeux qui ont tous atteint une renommée internationale. On citera à son actif RuneQuest, Stormbringer, Hawkmoon, Pendragon, l'Appel de Cthulhu...

Il présidera les tournois organisés à cette occasion :

STORMBRINGER,	le 26 mars 1988
HAWKMOON,	le 28 mars 1988
RUNEQUEST	le 3 avril 1988

Greg Stafford sera également présent sur le stand ORIFLAM lors des premiers jours du salon.





LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS

A vos papyrus

Rê s'est fait un peu tirer l'oreille, mais il vient de couronner notre attente : aussi espérée qu'une crue du Nil, la *Vallée des Rois* daigne enfin paraître. Avec ses 4 000 ans d'histoire, l'Egypte antique se devait d'inspirer les auteurs. L'année 86 avait d'ailleurs vu la sortie de *Nil- Le Jeu du Serpent*, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame. Aujourd'hui, c'est un vrai jeu de rôle, complet et autonome, qui enrichit la collection Premières Légendes. Devant l'étendue de la période pharaonique, parti est pris de limiter (!) le cadre historique à 2 000 ans. Pour planter le décor, un livret de 72 pages, « Histoire et Mythes », dépeint la vie quotidienne des Egyptiens, présente leurs dieux, raconte leurs rois. En ressuscitant la civilisation égyptienne, l'album de BD glissé dans la boîte va du même coup titiller l'imagination du maître de jeu. Le tome 1 des *Héri-*

jeux sur plateau

DUNGEONQUEST

Le dragon avait l'haleine vierge...

Une fois n'est pas coutume, Games Workshop, the big company itself, édite en Angleterre un jeu « étranger ». Mais encore ? Hé bien, il s'agit d'un jeu qui vient du froid, un jeu suédois, farpaitement, et pas n'importe quoi ! Ca s'appelle *Dungeonquest* et, pour tout dire, c'est très bien !

Le principe est très simple : c'est un donjon aléatoire, sur plateau, avec des cartons représentant des pièces, des cartes d'événements et des rencontres plus ou moins musclées, à combattre la plupart du temps ou presque. Le but du jeu est d'atteindre l'Antre du Dragon, au centre du plateau, où le sus-dit dragon repose sur un trésor inestimable, avec une chance, faible certes mais tout de même, de le voir se réveiller et cracher. Cracher quoi ? je vous le demande...oui, c'est cela, du feu ! Et ensuite, il faut ressortir, chargé du plus possible de richesses.

Bon, quoi d'autre ? Qu'est-ce qui fait que ce simple jeu, praticable en solitaire ou à plusieurs (jusqu'à 4), où vous incarnez un aventurier, un noble chevalier, un barbare (venu du froid lui aussi) ou un ranger armé d'un arc, est si différent de ses prédécesseurs dans le domaine (*Sorcerers Cave, Dungeon* !) ? Le temps, simplement le temps !... Le jeu est nécessairement limité à 26 tours de jeu, matérialisés par un soleil qui se lève puis se couche sur la *Time Track*, et au-delà de cette limite, votre ticket n'est plus valable, vous êtes mort, c'est tout. Les auteurs suédois, dans leur grande bonté, vous prédisent environ 15 % de réussite si vous voulez tenter l'expérience. Insensé, non ?

En plus, un certain nombre de mécanismes bien particuliers, des trappes, des cryptes (avec ou sans cercueil), des grilles qui se referment derrière vous (et qui vous retardent ou vous empêchent de faire demi-tour), des poisons (à moins que ce ne soit des potions ?), font que deux parties ne sont pas, ne peuvent pas être identiques... Juste un exemple, vous avez une chance sur deux de réussir à vous échapper, hé bien *Dungeonquest* ne vous fera pas l'injure de dire « 4 ou plus sur un dé 6 », pas du tout, ça sera plutôt « Choisissez trois chiffres et jetez un dé !... ». Essayez, vous verrez, les chances sont les mêmes, exactement, mais pas le résultat, sans parler de la tension du joueur ni de son taux d'adrénaline...

Si vous n'aimez pas les jeux sur plateau, essayez celui-là, juste une fois, pour me faire plaisir, vous ne pourrez plus vous en passer !

André Foussat

Jeu de plateau édité en anglais par Games Workshop.

tiers du Soleil, de Convard, ne joue pas (seulement) les amuse-gueule pour attirer le chaland ; il constitue une mine de renseignements bien rassurante pour ceux que la richesse et la dimension de cette civilisation effraient.
Le livret-jeu développe abondamment -en 184 pages !- des règles si abouties qu'elles peuvent rebuter les non initiés aux jeux de rôle. Lors de la création des personnages, c'est tout d'abord le métier du père qu'on détermine avec précision. Du milieu social d'origine dépendra l'éventail des compétences accessibles, sans que soient exclues les possibilités de progression sociale. Populaire ou sacrée, la magie tient une place capitale dans le bagage culturel des personnages : plus de 200 sortilèges leur sont proposés sous divers conditions. Indispensable au maître de jeu, une bonne connaissance des us et coutumes est également nécessaire aux joueurs. A première vue, la *Vallée des Rois* semble avoir exploité intelligemment la fascination qu'exerce l'Egypte pharaonique. Le jeu reste très alléchant, malgré une fausse note, son prix trop élevé à notre gré.

Isabelle Bourdial

Jeu de rôle en francais édité par Jeux Descartes pour la collection Premières Légendes. Prix indicatif : 269 Frs.

THE FURY OF DRACULA

Ail, il m'a mordu !...

Un cri d'horreur jailli du fin fond des bas-quartiers de Madrid (ou d'ailleurs) et vous voilà parti, l'oeil aux aguets, le crucifix à la main. Infatigable chasseur de vampires, vous vous précipitez pour lutter contre le monstre Dracula et en débarrasser le monde à tout jamais !
Ce jeu de plateau est basé sur le roman originel écrit en 1897 par Bram Stoker, la source même du « gothic horror ». Dans cette adaptation ludique, vous pouvez être vous-même Dracula ou l'un de ses chasseurs imaginés par l'écrivain, i.e. le Dr Seward, Lord Godalming ou le Professeur Van Helsing. Pour préserver l'équilibre du jeu, quel que soit le nombre de joueurs (de 2 à 4) opposés au comte, les trois chasseurs sont toujours utilisés, les joueurs présents se partageant l'ensemble des chasseurs à leur convenance. Toujours dans le même but, Dracula sait à tout moment où se trouvent ses poursuivants tandis qu'il se déplace lui-même en secret à l'abri d'un écran (*strategy and movement screen*) sur un facsimile de la carte d'Europe (*strategy and movement chart*). Le but du jeu est très simple : pour le comte, il s'agit de s'installer en Europe avec tous ses associés « vampiriques » et pour les chasseurs de l'en empêcher !...

The Fury of Dracula est défini par son auteur lui-même comme un jeu de bluff et de stratégie... Dracula peut dresser des obstacles à la progression des chasseurs, mais qui seront autant d'indices de son passage. Les chasseurs peuvent se déplacer en groupe, ils seront d'autant plus forts s'ils rencontrent le Vampire, mais ils auront moins de chances de le localiser. Le système de combat (il en faut bien un, n'est-ce pas ?) est plutôt original. Chacun décide en secret de son action, en fonction de ses capacités du moment, et le résultat est obtenu sur un tableau à double entrée. Le tableau utilisé est déterminé par le personnage ayant l'initiative, qui dépend elle-même du résultat d'un jet de dé modifié par une série de circonstances externes comme par exemple l'heure de la journée. Ouf !...
En résumé, ce jeu devrait convenir aux amateurs de « gothic horror » bien sûr, mais aussi aux joueurs de rôle, car cela doit être une expérience passionnante pour un chasseur mal équipé que d'affronter seul à seul Dracula en personne, la nuit tombée, derrière le cimetière. Vous ne trouvez pas ?

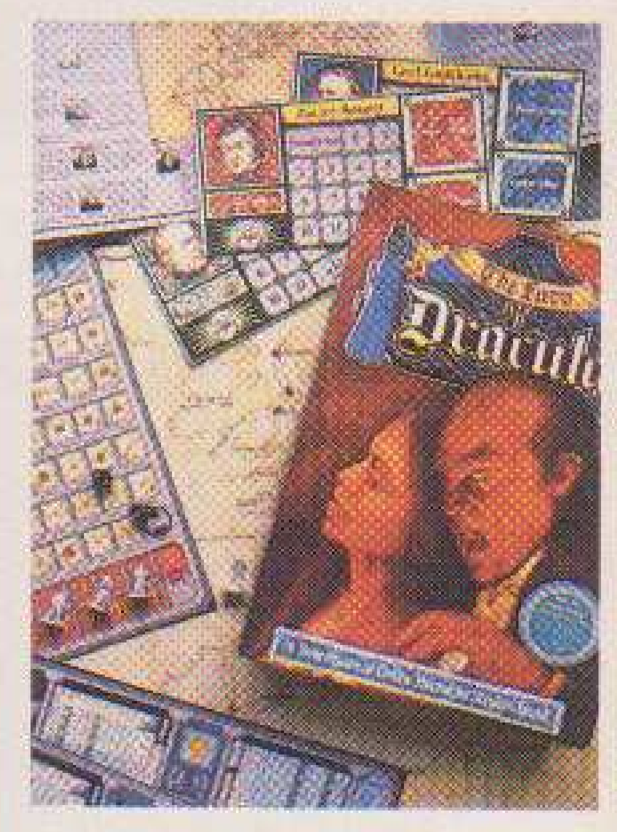
Emir Vlad Ubudin

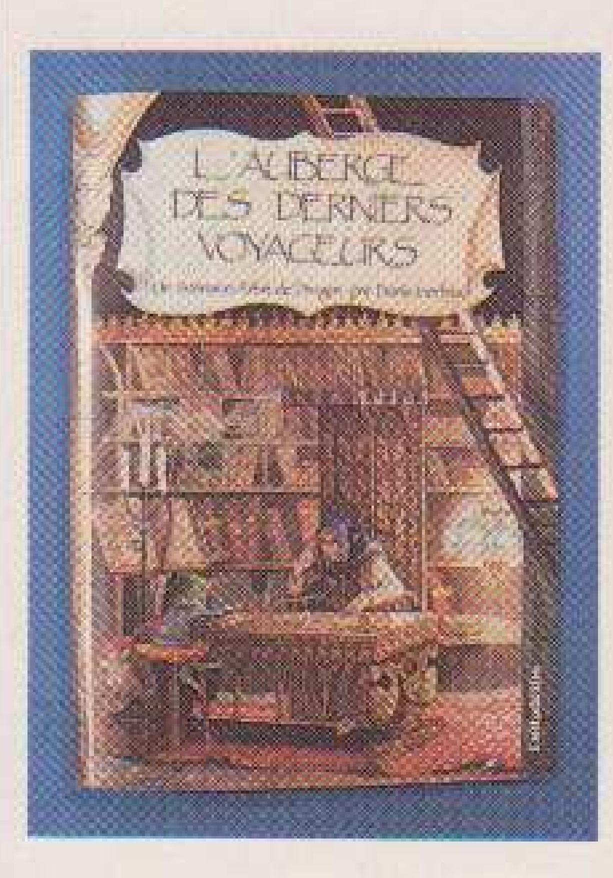
Jeu de plateau en anglais édité par Games Workshop.

MAXI-BOURSE INTERNATIONAL

A la hausse !

C'est la première fois qu'une vraie simulation des mécanismes boursiers est réalisée. Maxi Bourse, édité par Schmidt France, à qui l'on doit de belles réussites, notamment sur le plan de la qualité matérielle, est un jeu très simple dans ses principes (il suffit d'une vingtaine de minutes au plus pour apprendre à jouer), mais dont la maîtrise ne s'acquière qu'à force de pratique, de calcul et d'intuition.
Vous êtes titulaire d'un portefeuille d'actions et d'une somme de liquidités. Votre but est d'en avoir plus, toujours plus. Pour y parvenir, vous pouvez acheter ou vendre des actions. Un tableau sur lequel fluctuent les cours des actions de 40 sociétés parmi les plus célèbres (Coca Cola, A.E.C. Canon, etc.) vous permet de vous livrer à des spéculations effrénées, autorisant le recours à tous les stratagèmes financiers et boursiers. Le hasard ne joue aucun rôle important dans le système de jeu. Les dés n'interviennent que pour déplacer les pions des joueurs sur une spirale de cases (façon jeu de l'oie) dont les unes permettent d'acheter, les autres de tirer des cartes provoquant des gains ou des pertes imprévus (rumeurs sur le marché, conséquences de la politique internationale, évènements propres aux joueurs, etc...). La vente de titres peut avoir lieu avant de lancer des dés. L'évolution des cours dépend, comme en réalité, du jeu de l'offre et de la demande. Les auteurs ont réussi le tour de force de réaliser un jeu très simple et absolument fidèle aux mécanismes réels. Chaque joueur doit mener une stratégie boursière visant à posséder la majorité des actions





d'un maximum de sociétés, à sélectionner celles-ci de façon à réaliser des concentrations horizontales et verticales, et bien entendu à ne perdre que le minimum d'argent par suite des fluctuations de la cotation.
D'une excellente qualité de réalisation, Maxi Bourse est une simulation passionnante et instructive, pleine de rebondissements, dans laquelle les joueurs doivent souvent avoir les nerfs solides et ont intérêt à ne pas faire de sentiment. C'est une réussite à laquelle on joue, sans s'en apercevoir, « jusqu'au bout de la nuit ».

Jean-Baptiste Dreyfus

Jeu de plateau en français édité par Schmidt France.

jeux de rôle

EMPIRE GALACTIQUE

Après Charlemagne

La grande question est : faut-il être en avance sur les modes ? Quand on dit à François Nedelec que c'était un suicide de sortir un jeu de space opera en un livre unique, ne se jouant qu'avec des dés à six faces, on n'avait pas tout à fait tort. Et pourtant, voilà que *Star Wars* arrive, sur le même modèle...
Plus problématique pour ma bibliothèque : les différents formats du jeu. Première édition du jeu en livre « classique », *Encyclopédie galactique* en très grand format, deuxième édition en livres de poche, mais contenue dans un écran plus grand que l'encyclopédie. Gargl...
La nouvelle édition est une première : la parution d'un jeu de rôle en livre de poche. Le maître se payera sans doute le package complet : un écran, les livres du rôle et du jeu, les scénarios et les fiches de personnages. Mais on pourra se procurer chacun des éléments séparément, et à un prix minuscule. La réalisation en est très correcte, disons même que pour cette taille, c'est une réussite : des couvertures superbes et une bonne lisibilité. A part bien sûr, les dessins de Manchu qui pâtissent de la petitesse.
Quant au texte, c'est bien une seconde édition. Nedelec a transformé le système pour le rendre compatible avec son autre jeu : *Avant Charlemagne*. La création des personnages est moins aléatoire, les combats plus réalistes. Par contre, si le sytème est simple, il est très personnel. Aussi certains le trouveront encore génial et accessible alors que d'autres seront un peu rebutés par la symbolique. Notons aussi que le « vieux » joueur d'*Empire* devrait se procurer cette édition, pour mieux comprendre les points de règle de l'Encyclopédie.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôles en français édité au Livre de Poche. L'ensemble vaut à peu près 145 Frs, les livres séparés à peu près 36 Frs.

wargame

FIRE TEAM

Le feu de l'action !

Décidemment, West End Games s'affirme de jour en jour comme un des meilleurs éditeurs de wargames, et aucune de ses productions ne passe inaperçue. Simulant des affrontements conventionnels en Europe entre Américains et Soviétiques, *Fire Team* est certainement le jeu à l'échelon de la section le plus réaliste et le plus jouable actuellement sur le marché. De plus, il est « à jour » du point de vue des armements et ses règles recouvrent presque tous les aspects de la guerre moderne en ce qui concerne les chars et l'infanterie, détaillant également l'emploi des hélicoptères, de l'artillerie, des fortifications, etc... Parmi les particularités qui me semblent les plus intéressantes, je citerais l'importance des règles de commandement, et l'accent mis sur les différences de doctrines tactiques entre les deux armées en présence.
Les joueurs/adversaires ne peuvent ni ne doivent jouer de façon similaire. Chacun doit se pénétrer de sa doctrine (des « player's notes » très bien faites y aident), et, pour cela, bien analyser les forces et les faiblesses de ses unités (celle-là découlant de celles-ci).
Fire Team se situe quelque part entre la série « Assault » de GDW, *Squad Leader* et *Panzerblitz*. Plusieurs cartes géomorphiques sont fournies, de même que des fiches de scénarios. Le jeu semble d'ailleurs déjà connaître le succès aux USA, et l'éditeur parle de publier des extensions ; un Squad Leader moderne serait-il en train de naître ?

Laurent Henninger

Wargame en américain édité par West End Games.

suppléments

STAR WARS SOURCEBOOK

Le saviez-vous ?

Saviez-vous qu'un AT.AT « s'agenouillait » pour débarquer des troupes, saviez-vous que le Rancor était probablement le représentant unique de sa race, saviez-vous que les Hommes des Sables pouvaient chanter ?...
Non, vous ne le saviez pas. Hein, avouez...
Imaginez un peu dans quel état de stress peut se retrouver un *Star Wars* maniac s'il oublie qu'une armure de Stormtrooper n'est constituée que de 18 morceaux et que certains sabres-laser comportent trois cristaux au lieu d'un ! Pas de panique, le staff de West End Games a créé -via le Star Wars *Sourcebook*- l'assistance au rebelle en manque d'informations.
Avec ce supplément, plus de droit à l'erreur, tous les éléments inhérents à l'univers de *Star Wars*, qu'ils soient capitaux ou minimes sont disséqués avec la précision d'un chirurgien opérant un coucou suisse. Tous les maîtres de jeu de Star Wars se doivent de posséder ce précieux volume, s'ils veulent donner à leurs aventures la même magie du détail qu'offrent les films. L'utilité d'un tel supplément est indiscutable d'un point de vue ludique autant qu'informatif.
La seule lecture est un vrai bonheur, et toutes ces informations valent bien tous les Crédits de la Galaxie.

Jean-Marc Toussaint

Supplément en américain (quasi-indispensable) édité par West End Games pour Star Wars the role playing game.

ZONE SCREEN

Du classique !

Zone continue son p'tit bout de chemin. Voici donc l'écran pour le Zone Master dans toutes vos boutiques. Dessin dans le plus pur style crade au recto, tableaux de l'autre côté, bref du classique ! A ce propos, on trouve aussi en bonus un scénario de 8 pages : *Britanicus Remake*, librement adapté d'un scénar de Jean Racine, où l'on apprend que Claudius et Néron sont des skins... Ah, si les profs de français savaient ce que font leurs gentils élèves au fond de la classe pendant les cours...
Tiens ça me donne une idée, je vais me lancer dans l'écriture de Scapin Contre Attaque (« Mais que diable allait-il faire dans ce croiseur impérial ?).

Pierre Rosenthal

Supplément en français pour le jeu de rôle Zone, édité par Siroz Production.

JUDGE DREDD COMPANION

Force reste à la Loi !

Ahh, enfin... Le supplément promis depuis près de deux ans pour *Judge Dredd* le jeu de rôle est paru. Sous la forme d'un livre cartonné, il contient plus de 100 pages de matériel très bien présenté et presque entièrement inédit (deux articles sont déjà parus dans *White Dwarf* en 1986).
En vrac, on y trouve de nouvelles capacités (« taper plus fort », par exemple), de nouvelles règles concernant la conduite, la force et le combat à mains nues (dans les règles initiales, un citoyen moyen était souvent plus fort qu'un juge, une hérésie !), et une nouvelle classe de juges : les exorcistes (avec leurs adversaires

LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

surnaturels : fantômes, démons etc.). En outre, des aides de jeu sont fournis sur Brit-City et sur un dangereux quartier de Mega City One, sur les maniaques masqués, etc... La plupart donnent à la fin de nombreuses idées de scénarios. Une table de compétences surhumaines pour les PNJ mutants et une autre pour les descentes de juges chez les citoyens (qui ont toujours quelque chose à se reprocher) sont également incluses. Il y a aussi un scénario solo, conçu pour initier les nouveaux joueurs au monde et à l'ambiance du jeu, et un mini jeu de plateau à découper (*NDLR* : inspiré d'un jeu pratiqué dans une des histoires du Juge). Enfin, il y a deux scénarios dont un de plus de 30 pages.

Ouf. Comme vous l'avez compris, ce supplément fourmille d'informations passionnantes qui donnent une nouvelle dimension au jeu (si, si). Vous aurez été prévenu !

PS : (message du Juge Petrose : Citoyens, le compatriote A.Schwarzeneger a été pressenti pour interpréter au cinématographe le rôle de Joe Dredd. C'est un grand jour pour la Loi !).

Frédéric Blayo

Supplément en anglais pour le jeu de rôle Judge Dredd publié par Games Workshop.

L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

Une drôle d'auberge...

Son changement d'éditeur semble avoir réussi au *Miroir des Terres Médianes*. En effet, à peine trois mois après le dernier, vient de paraitre le Miroir nouveau. Espérons que ce rythme sera maintenu pour le plus grand plaisir de tous les rêveurs.

Dans *l'auberge des derniers voyageurs*, Maître Gerfaud nous propose comme à l'accoutumée un scénario et quelques règles optionnelles. Du scénario, je ne dirais rien sinon qu'il ravira tous ceux qui apprécient l'univers onirique de ce jeu et leur fera découvrir un merveilleux secret...

Les règles optionelles, bien que peu nombreuses, n'en sont pas moins importantes. Tout d'abord, le gris rêve, défini dans le Miroir n° 4, est amendé de quelques règles pratiques concernant les blessures, les queues et souffles en cours, etc. Vient ensuite la « table des mauvaises rencontres » avec un Tourbillon Rouge qui donnera des sueurs froides aux Hauts Rêvants malchanceux. Mais j'ai gardé le morceau de choix pour la fin ! Ce Miroir recèle de nouveaux sorts pour la voix maudite, mais si séduisante, de Thanatos. Des sorts qui feront regretter aux Voyageurs les sempiternels envoûtements...

Notons enfin que le texte est admirablement servi par les superbes illustrations de Florence Magnin qui signe également la couverture.

Pierre Lejoyeux

Le Miroir des Terres Médianes n° 6, édité par Ludodélire, est un supplément en français pour le jeu de rôle Rêve de Dragon, édité par la NEF. Prix indicatif : 69 Frs.

LAND OF NINJA

Ran Quest

Le Japon médiéval est décidément une période qui exerce une étrange fascination sur les créateurs de jeux. Il n'est donc pas étonnant qu'après *Viking*, les fans de *RuneQuest* se voient proposer un voyage vers l'Orient mystérieux.

Destiné à être joué avec les règles de RuneQuest III, *Land of Ninja* se présente sous la forme d'un livre de 144 pages, format « Player handbook ». La première lecture laisse une bonne impression : les illustrations en couleur sont particulièrement réussies, et le pays a fait l'objet d'une étude particulièrement sérieuse. Il est vrai que les auteurs de l'ouvrage, Sandy Petersen (*Cthulhu*) et Bob Charette (*Bushido*) ne sont pas les derniers venus.

Land of Ninja développe longuement les réalités économiques et sociales du Japon d'alors (voyages, structure familiale, commerce), ainsi que les grands traits de la religion niponne, marinés à la sauce RuneQuest.

Côté « jeu » proprement dit, l'accent est mis sur les samouraï, et les joueurs sont vivement encouragés à choisir cette « profession ». Quelques modifications dans la création du personnage mis à part, les 2 principales innovations de ce supplément résident dans l'introduction de « points d'honneur » et dans la possibilité d'utiliser le « Ki », ce pouvoir qui permet de se transcender en certaines circonstances. Ces deux règles, intelligentes et bien adaptées, donnent au jeu une partie de son charme. Le livre se termine par une liste de créatures magiques et quelques idées de scénarios.

Land of Ninja ne peut que satisfaire tous ceux qui sont attirés par l'ambiance des films de Kurosawa. De surcroit, et malgré quelques réserves concernant les combats, les règles de RuneQuest ont été bien adaptées.

Pour ceux qui ne supportent plus Glorantha...

Denis Beck San

Supplément en anglais pour le jeu de rôle RuneQuest, édité par Games Workshop.

BATTLEFIELD TECHNICAL READOUT 3026

Un terrifiant catalogue

« Le meilleur ouvrage de référence sur les véhicules de combat de la Sphère Intérieure... Le panorama des armes de poing et des équipements de campagne le plus complet à avoir jamais été publié... Un »must« pour tous les commandants de petites unités ». C'est en ces termes que nos confrères du New Avalon Herald du 3 septembre 3026 parlent du *Battlefield Technical Readout 3026 - Vehicles and Personal equipment*. En effet, ce supplément pour BattleTech (et MechWarrior), le n°1 des jeux de SF aux USA (?), sera vite indispensable à tous les aficionados de ce système, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame. 40 véhicules de combat de tous types y sont décrits dans les moindres détails (caractéristiques, doctrines d'emploi, historiques, etc...), de même que des dizaines d'armes et d'équipements individuels. Enfin, il convient de signaler que cette fascinante brochure intéressera au plus haut point tous les passionnés de technologie du champ de bataille que sont les wargamers, et plus particulièrement ceux d'entre eux qui pratiquent les jeux à thème « 3ème GM » ; car les auteurs se sont largement inspirés de projets actuellement en développement pour l'armée américaine de l'an 2000 (dans 12 ans !)...

Laurent Henninger

BattleTech Technical Readout 3026 - Vehicles and Personal Equipment est un supplément en américain édité par FASA Corporation.

BURDOTH ARDOTH

Découvrez les merveilles de la planète Jorune !

Burdoth et Ardoth sont les deux premiers suppléments réalisés pour cet excellent jeu injustement méconnu qu'est Jorune (voir la tête d'affiche dans CB n° 33). Installés sur la planète depuis près de 3 500 ans, les humains se sont principalement implantés dans les régions de Burdoth et de Heridoth.

Le premier supplément décrit ces régions en détail, ainsi que les îles proches et les lointaines terres riches en minerai de Lhodre. Le royaume de Burdoth est prospère, alors que celui de Heridoth est en ruine et en proie au chaos. Pour chacun sont mentionnées ses provinces et toutes ses cités importantes, avec son histoire, son économie locale, etc...

Le deuxième supplément est consacré à la capitale de Burdoth : Ardoth, une gigantesque cité où cohabitent plus de 325.000 habitants de races différentes (dont 52 % d'humains). La ville est décrite quartier par quartier, puis on apprend comment fonctionnent ses institutions. On voit ainsi le système politique, l'administration, l'armée, etc...

Une table de rencontres très bien faite permet au Sholari (le maître de jeu) de préciser entre autres si les PNJ rencontrés font bien leur travail ou non, sont polis ou impolis, etc.

Enfin, les principaux évènements historiques que la cité a connus sont rappelés, et l'univers du jeu est enrichi par l'introduction des religions existantes et d'un monstre légendaire.

On reste confondu devant la richesse de ces suppléments, la cohérence du monde proposé et la beauté des illustrations. Si vous ne connaissez pas déjà *Jorune*, essayez. Vous ne le regretterez certainement pas !

Frédéric Blayo

Suppléments en américain pour le jeu de rôle Skyrealms of Jorune, édités par Skyrealms Publishing.

LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

STAR WARS™

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ETOILES

RuneQuest

VF 3.5 (compatible Glorantha)

Dix ans, comme pour Advanced Dungeons & Dragons, c'est le temps qu'il a fallu attendre pour voir la traduction française de RuneQuest, le jeu le plus « novateur » de son époque. Cette critique en forme de fiche technique nous permet de refaire le point sur ce jeu que nous avons déjà beaucoup détaillé dans le passé.

Un peu d'histoire...

En 1978, paraissait aux Etats-Unis un curieux jeu de rôle, proposé par une petite maison d'édition nommée Chaosium. Pour la première fois, les règles présentaient un système de compétences original, et, plus surprenant encore, un monde cohérent. Le jeu s'intitulait *RuneQuest* et le monde *Glorantha*. Il y eut trois éditions successives, améliorant les règles, (et rendant le jeu un peu plus complexe), et d'autres univers furent proposés, par exemple une Europe de légende dans la version RQ III. Le jeu était hélas beaucoup trop cher (dans sa version luxe) pour bien des joueurs, ce qui limita son succès, mais il était si novateur, qu'il inspira bien des jeux parus depuis...

Ouverture de boîte

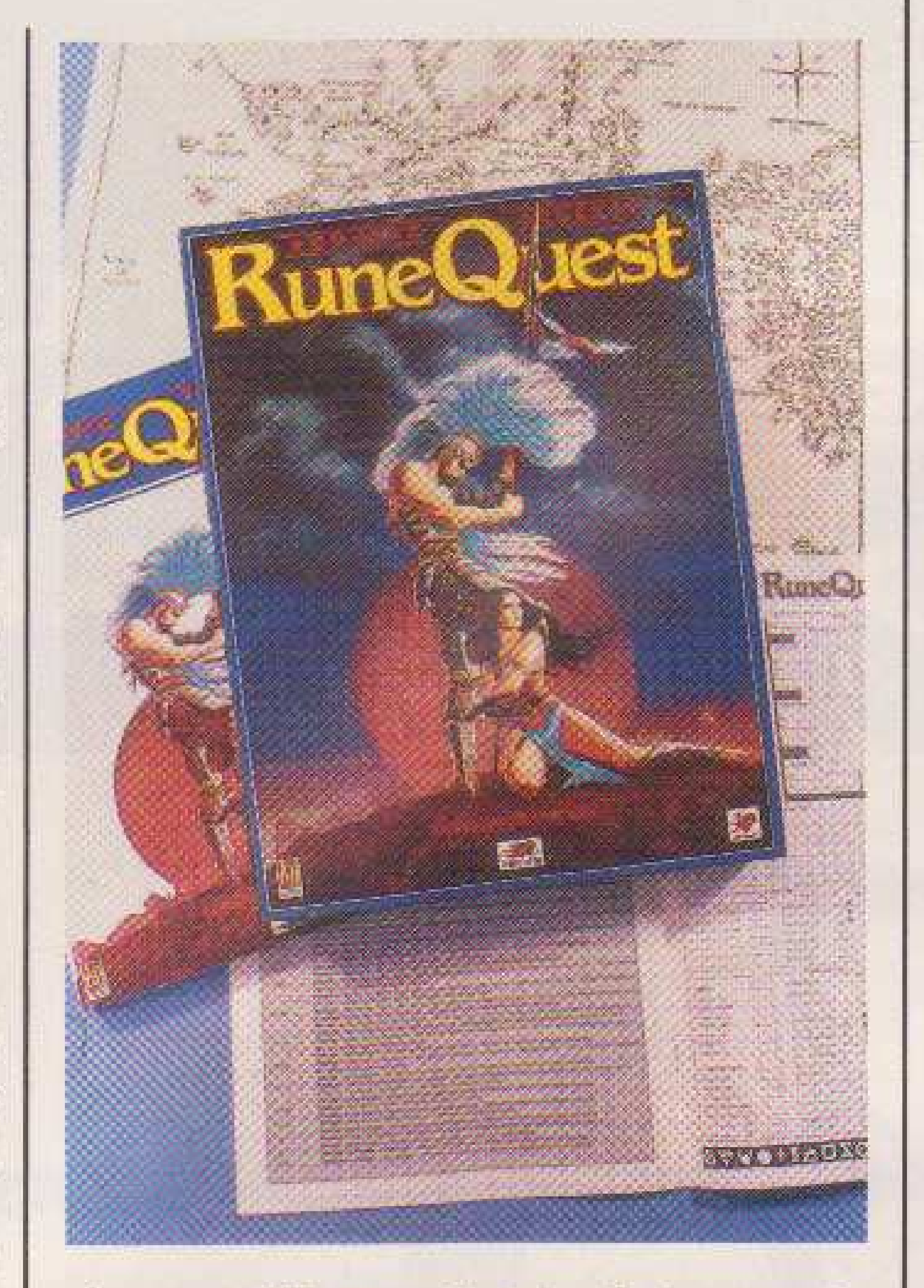
Quelques mois après *Stormbringer*, Oriflam publie *RuneQuest* en français. Ce jeu utilise le même système de base (appelé le *Basic Role Playing System)* que la plupart des jeux Chaosium, tel *l'Appel de Cthulhu*, et ne présente aucune difficulté notable. Je ne vais pas décrire précisément le jeu, car cela a déjà été fait récemment dans le n°38 de Casus Belli. Disons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'inspiration médiévale fantastique, où les personnages sont définis par leurs compétences plutôt que par des professions. Les aventures prennent place dans Glorantha, un monde fascinant plus proche de l'antiquité gréco-romaine que du moyen-âge, où les dieux sont omniprésents.

La version française se présente dans une belle boîte bleue contenant un épais livret de règles, détaillant quatre principaux chapitres : le livre du Joueur, le livre du Maître, le livre de la Magie, et le livre de Glorantha ; un livret de tables et une carte de Glorantha en noir et blanc. Il s'agit d'une traduction de la boîte de RuneQuest III américaine, publiée par Avalon Hill, avec toutefois quelques modifications.

Voyons voir...

Tout d'abord, contrairement à la boîte Avalon Hill, qui comportait la carte d'une Europe légendaire, Oriflam a choisi de privilégier Glorantha, et de fournir une carte de ce monde mythique. Elle est très belle et c'est une des plus précises qu'il m'ait été donné de voir.

Les règles sont, quant à elles, très bien présentées, et agréablement illustrées. Le joueur crée son personnage en tirant ses caractéristiques, puis il détermine son origine sociale (primitif, nomade, barbare ou civilisé) et l'occupation de ses parents, ce qui lui donne différents avantages. Par exemple, ses parents ont pu être barbares artisans maroquiniers, il aura donc appris telles ou telles compétences etc... Votre personnage peut être ainsi très personnalisé dès le départ. Le système d'expérience préliminaire est intéressant, mais attention, il est facile d'en abuser en créant des aventuriers âgés.



Dans ce jeu, tous les personnages ont droit à la magie qui est de trois types : magie de l'esprit, magie divine, et sorcellerie. Ces catégories ne sont pas fondamentalement différentes, mais elles sont significatives de la façon dont leurs utilisateurs perçoivent le monde. Les deux chapitres consacrés au joueur et à la magie sont fidèlement traduits. Par contre, le *Game Master Book* et le *Creatures Book* américains ont été fusionnés en un seul chapitre et Oriflam n'a pas jugé utile de traduire certaines règles (par exemple celles concernant les navires, mais elles seront publiées dans un supplément à venir).

Plus ennuyeux, de nombreux animaux et monstres ont également été omis. Le scénario d'introduction présenté est médiocre et donne une image curieuse de Glorantha. En particulier, la présence des Broos est complètement illogique dans cette région et l'attitude des Lunars vis-à-vis du sorcier Aldhuin est très peu crédible.

Oriflam a eu par contre l'excellente idée de remplacer le culte d'Ernalda, déesse de la Terre, qui était donné en exemple dans la boîte Avalon Hill par le culte d'Orlanth, dieu des Airs et des Aventuriers. Orlanth est en effet un dieu bien plus souvent choisi par les joueurs.

Finalement...

J'avoue que j'ai été favorablement impressionné par la présentation générale du jeu par rapport à la version américaine. Le jeu est bien traduit, et les règles claires et plaisantes à lire. Il est dommage que les règles ne donnent pas les statistiques des Babouins (une race intelligente sur Glorantha) et des Trollinets (puisque 9 Trolls sur 10 sont de cette espèce), mais il est vrai qu'elles n'existent pas dans la version Avalon Hill. Il ne nous reste plus qu'à souhaiter qu'Oriflam publie rapidement de nombreux suppléments pour ce jeu, qui devrait reçevoir un succès mérité.

Frédéric Blayo
et Annabella Belli

Note : cet article a été écrit à partir d'une maquette du jeu et non pas de la version disponible en boutique. Nous ne pouvons donc pas parler de la qualité de la présentation, ainsi que des petits détails de dernière minute.

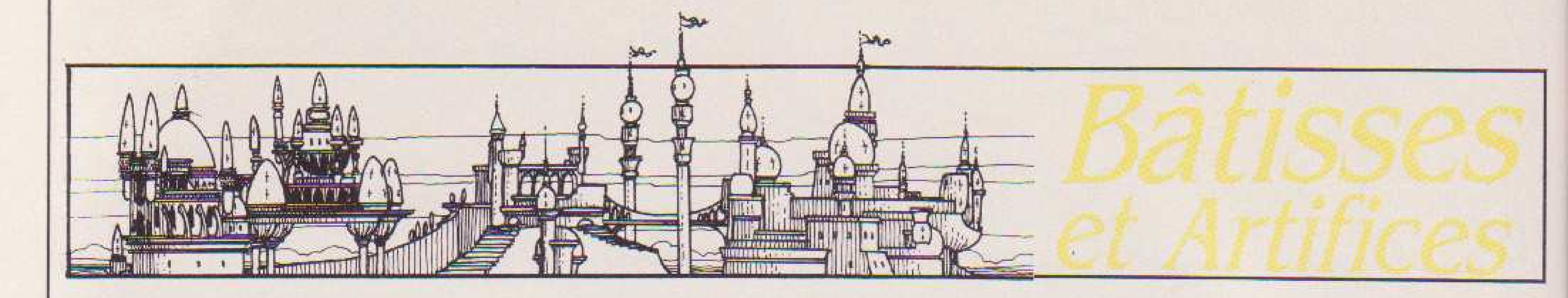
Déjà paru dans Casus Belli :

Scénarios

Les cavernes du Pied du Bouc. Denis Gerfaud. CB n°18.
Poussière d'espoir. Frédéric Weil et Pierre Lejoyeux. CB n°38.

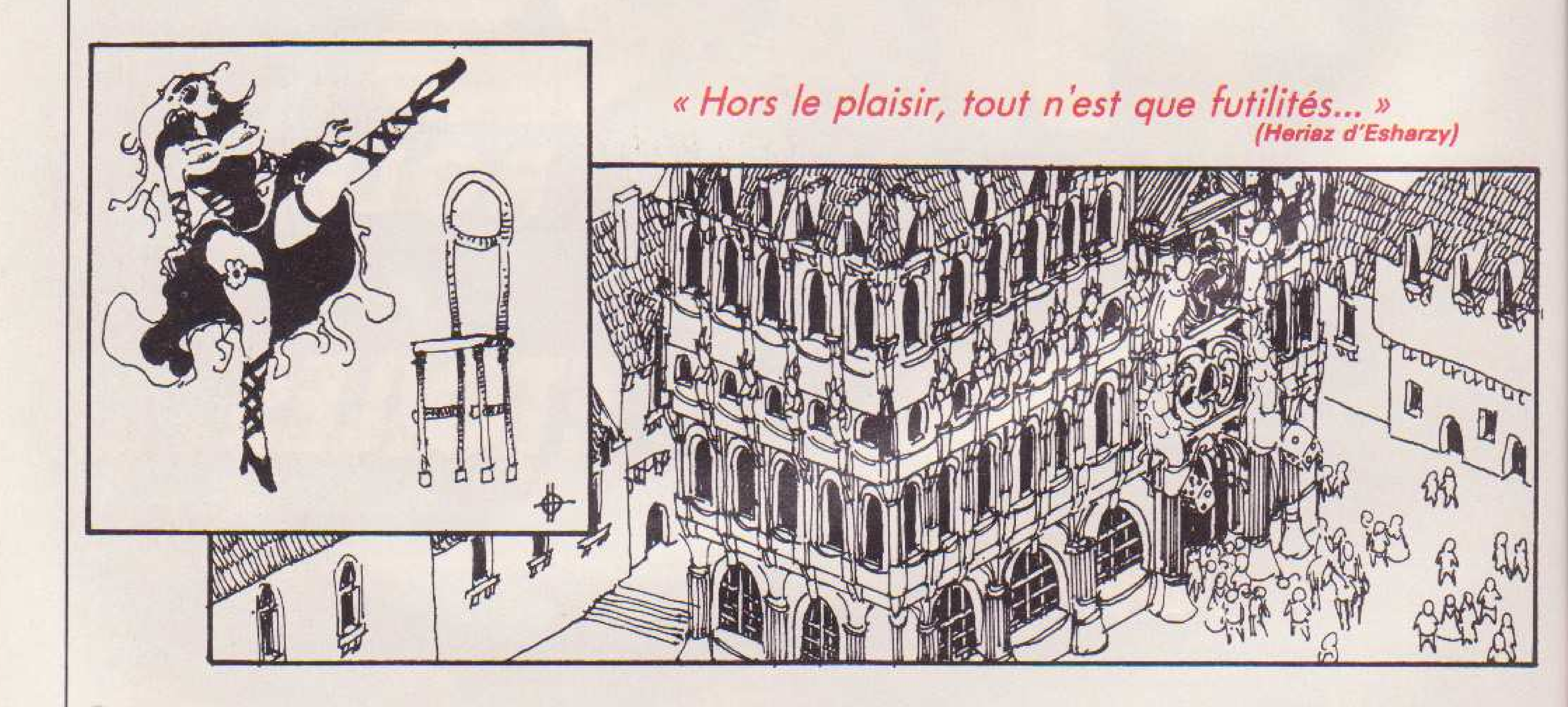
Articles

La quête et la rune. Frédéric Armand. Découverte de la seconde édition de RuneQuest. CB n°12.
Le monde de RuneQuest. Denis Gerfaud. Présentation du système et du monde du jeu. CB n°16.
Les combats dans RuneQuest. Denis Gerfaud. Comme son nom l'indique. CB n°17.
L'expérience préliminaire dans RuneQuest. Denis Gerfaud. CB n°18.
La magie dans RuneQuest. Denis Gerfaud. CB n°19.
La rune du Chaos. Denis Gerfaud. Importance et philosophie du *Chaos dans RuneQuest.* CB n°20.
RuneQuest, le grand jeu. Jean Balczesak. Présentation de la version anglaise de RuneQuest III. CB n°38.



La Maison des Mille Fleurs

« Hors le plaisir, tout n'est que futilités... »
(Heriaz d'Esharzy)



Avant de passer en revue les constructions citadines en général dans un prochain « Bâtisses », voici, pour vous allécher, l'un des hauts lieux de la vie nocturne laelithienne. En plus de fournir une excellente « base » aux aventuriers en visite à la Cité du Roi-Dieu, la Maison des Mille Fleurs est un établissement cosmopolite pouvant servir de cadre à toutes sortes de scénarios.

Présentation

Installée sur le Quai des Contrebandiers (voir la Chaussée du Lac), la Maison des Mille Fleurs est l'une des plus anciennes institutions de Laelith. A la fois auberge de luxe, grand restaurant, salle de spectacle, tripot huppé et... « maison de joie » très particulière, cette grande construction à la façade couverte de bas-reliefs célébrant tous les plaisirs de l'existence draine une clientèle hétéroclite, qui va du noble citadin en goguette au coupe-jarret à l'affût d'une proie éventuelle. Objet de querelles théologiques variées entre les diverses autorités religieuses et administratives, cet établissement a sûrement contribué par le passé au succès des pélérinages qui amènent chaque année des milliers de dévots dans la Ville Sainte. Aujourd'hui, la Maison des Mille Fleurs est tellement prospère, qu'elle constitue un élément non négligeable de la vie économique et commerciale de la ville.

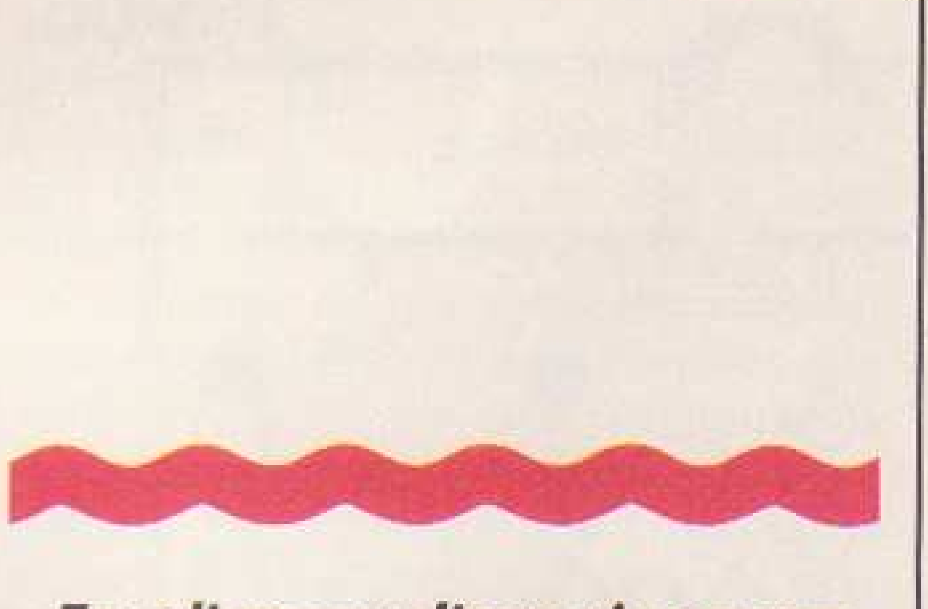
Histoire

Les débuts furent modestes. Ils remontent à près de trois siècles, époque à laquelle un petit cuisinier, Heriaz d'Esharzy, originaire d'une lointaine contrée du sud, vint s'installer à Laelith pour y faire commerce de ses talents. Il commença en vendant à la sauvette des petits gâteaux parfumés dans les rues de la Chaussée du Lac. Doué de talents culinaires exceptionnels, il connut rapidement un succès immense auprès des citadins qui se pressèrent en nombre pour acheter ses pâtisseries. A tel

point qu'il dut bien vite engager quelques aides et ouvrir une boutique Place de la Cloche. Le triomphe d'Heriaz atteint alors un point culminant lorsqu'il fut invité à préparer un repas de fête pour Cemaldir VII, le Roi-Dieu de l'époque. Enthousiasmé par ses mets, ce dernier lui alloua une rente et lui conféra sur le champ le titre de Baron du Quai des Contrebandiers. La fortune du petit cuisinier était faite ! Il décida alors d'ouvrir un grand restaurant et fit construire ce qui devait devenir la Maison des Mille Fleurs.

Après la mort d'Heriaz, plusieurs générations d'Esharzy se succédèrent aux fourneaux de l'établissement, jusqu'au jour où Paldris, l'arrière petit-fils du grand cuisinier, eut une idée de génie : pourquoi se contenter de satisfaire seulement les appétits gustatifs de la clientèle ? Il commença donc par faire agrandir la Maison pour aménager un certain nombre de chambres à l'étage. Puis il installa quelques tables de jeu et une scène, avant d'organiser des spectacles originaux qui emportèrent tous les suffrages des critiques laelithiens. Ce n'est qu'ensuite, peut être inspiré par sa concubine du moment, une courtisane nommée Noesis, qu'il créa les « Sublimes Compagnes » (voir encadré) ; non sans rencontrer de sévères réticences auprès des guildes de proxénètes de la ville, qui y voyaient, à tort, une concurrence déloyale.

De nos jours, la Maison des Mille Fleurs est dirigée par la très séduisante Yphria d'Esharzy, dernière descendante de la lignée d'Heriaz. Cette situation pose d'ailleurs un problème : qui héritera de la Belle Maison à la mort de sa propriétaire actuelle. Cela pourrait être le mari d'Yphria... et c'est pourquoi une nuée de prétendants, plus ou moins intéressés, papillonne en permanence autour d'elle. Heureusement, elle sait se défendre. On raconte également que le maître de la Haute Guilde lui-même s'arrange parfois pour décourager les prétendants les plus malhonnêtes... On suppose que les grandes courtisanes (voir CB n°29) s'inquiètent et veillent elles aussi, à leur manière, à la sécurité d'Yphria. Après tout, si elle ne se mariait pas et n'avait pas d'enfant, la guilde des courtisanes, dont elle fait partie, saurait lui trouver une « fille spirituelle ».



Tout l'amour d'une vie en une seule nuit

« Contrairement à ce que pensent trop de personnes mal informées, les Sublimes Compagnes de la Maison des Mille Fleurs ne sont pas des prostituées ! Choisies dès leur plus jeune âge parmi les plus charmantes et les plus douées des fillettes prises en charge par la Guilde des courtisanes, elles sont soigneusement élevées et éduquées dans les arts les plus divers, de la musique à l'érotisme en passant par la peinture, la sculpture, la viole alto, etc... Elles reçoivent notamment une formation particulièrement poussée en psychologie appliquée. Pour elles, les sentiments n'ont pas de secrets, et elles sont aussi habiles à faire naître la passion amoureuse que la haine.

C'est qu'elles proposent à leurs clients bien plus qu'une banale nuit d'amour, elles leur offrent une véritable communion des âmes, car, à leur façon, elles incarnent une forme d'idéal féminin. Etonnamment belles et infiniment séduisantes, elles savent susciter la passion immédiate et leurs clients (moyennant 1600 pièces d'or) tombent quasi-instantanément amoureux d'elles. Elles leur dispensent alors une tendresse réconfortante qui peut conduire à une union physique, mais ce n'est nullement obligatoire. En effet, elles s'attachent avant tout, par des paroles toute empruntes de gentillesse et des caresses apaisantes, à offrir le repos de l'esprit à leurs « amoureux d'une nuit ». Au petit matin, elles manoeuvrent habilement pour que ces derniers se détachent insensiblement d'elles, jusqu'à ce qu'ils souhaitent les quitter d'eux-mêmes. Il est de notoriété publique que les clients des Sublimes Compagnes reviennent rarement une deuxième fois. Manifestement, l'expérience qu'ils ont connue les transforme radicalement, leur donnant une confiance en eux inespérée. Mais, il est dit aussi qu'ils ressentent à tout jamais les affres d'un amour impossible. C'est là l'aspect le plus déroutant du talent des Compagnes : elles arrivent à la fois à provoquer une passion dévorante à ceux qui font appel à leurs services, tout en parvenant à les convaincre qu'il n'y a rien à attendre d'une liaison suivie... »

(Anvlin d'Estenar, « Survivre à Laelith », tome deux de « Je suis Innocent »).

Visite des lieux

REZ-DE-CHAUSSEE

1) Salle commune. C'est ici que se déroulent la plupart des activités proposées par la Maison des Mille Fleurs. Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette, permettent aux flambeurs de s'adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs, musiciens virtuoses, conteurs réputés, comédiens émérites, etc... Enfin, il est possible, pour une somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde connu.

2) Cuisine. Placée sous la conduite d'un grand maître queux, elle est d'une propreté légendaire. Les cuisiniers qui y travaillent sont triés sur le volet et exécutent dans le plus grand secret les innombrables recettes exclusives, créées pour la plupart par Heriaz d'Esharzy lui-même, qui ont fait la renommée de la Belle Maison. Citons, pour mémoire, les « Soixante Saveurs du Bonheur », la spécialité de l'établissement (20 pièces d'or). Elle consiste en soixante petits plats servis dans des bols de cristal. Certains ont un goût répugnant, permettant d'apprécier mieux encore la délicatesse extraordinaire des autres. Les « Soixante Saveurs » sont sans conteste le sommet de l'art culinaire et gastronomique.

3) Loges des artistes. Pauvrement meublées et exiguës, elles ont accueilli les plus grands noms, comme Bolior le célèbre tragédien, Trazom le multi-instrumentiste virtuose ou Synia la « Danseuse des Rêves ».

PREMIER ETAGE

1) Appartements d'Yphria d'Esharzy. Ces pièces luxueusement décorées regorgent de chefs-d'oeuvre artistiques, évidemment bien protégés par des pièges divers (poison, enchantements, etc...). Les fenêtres des lieux sont d'étroites meurtrières garnies de barreaux.

a) Porte d'entrée. Il s'agit en fait de deux portes épaisses munies d'un mécanisme empêchant leur ouverture simultanée (la première doit être fermée avant que l'on puisse ouvrir la seconde). Chaque porte est munie de serrures complexes, dont une codée. L'éducation qu'Yphria a reçu chez les courtisanes explique sa bonne connaissance dans ce domaine.

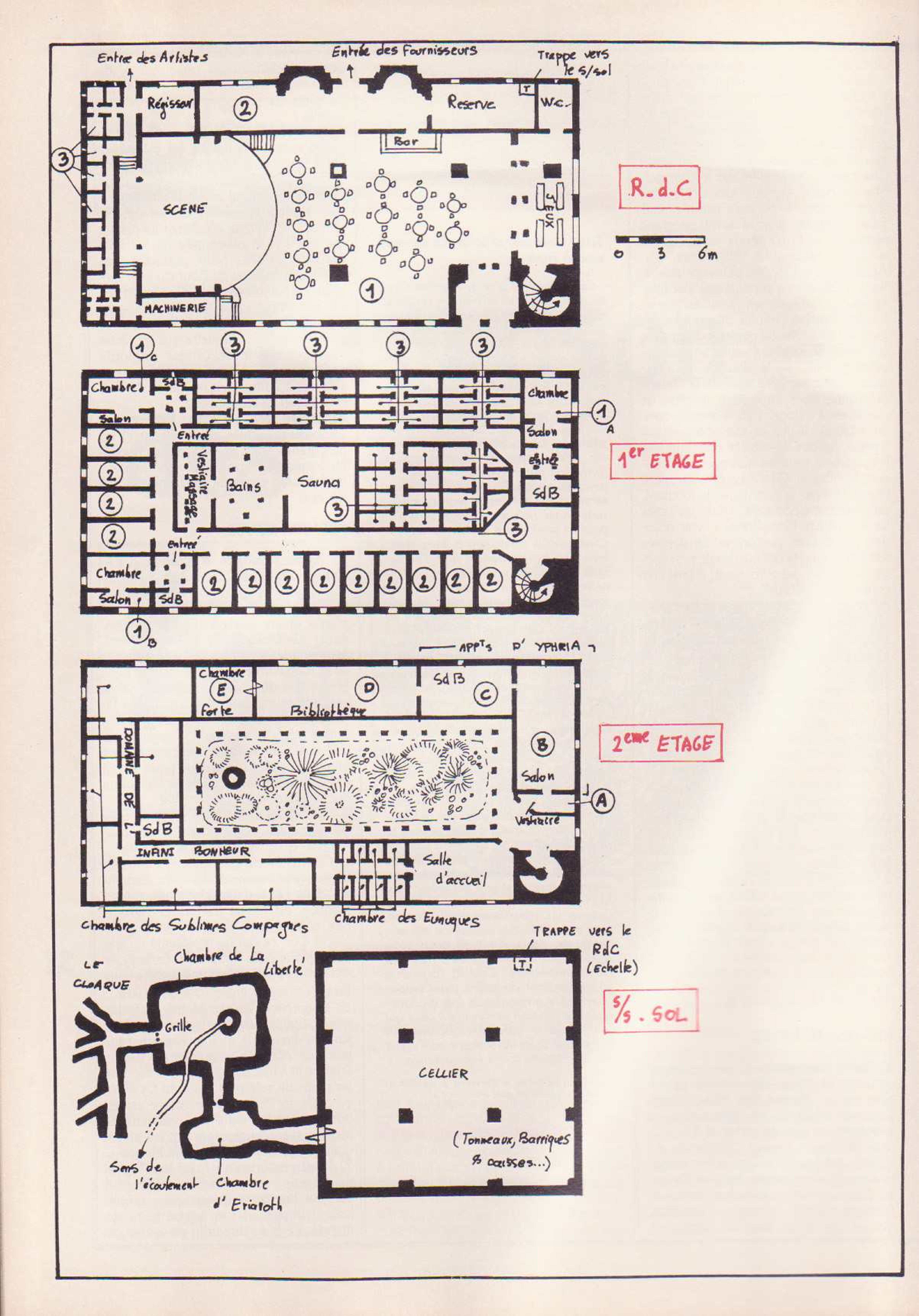
b) Salon. Une pièce somptueuse décorée de tapis épais, de peintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe.

c) Chambre forte. Elle est taillée dans un bloc de granit et sa porte d'acier, dissimulée dans l'âtre d'une cheminée monumentale, est munie d'énormes verrous. Elle contiendrait plus d'un million de pièces d'or, ce qui ne représente qu'une petite partie de la fortune des Esharzy, le reste ayant été judicieusement placé dans les plus grandes entreprises de la ville.

d) Chambre d'Yphria. Moitié bibliothèque (certains ouvrages qu'elle contient sont inestimables), moitié chambre, cette pièce est occupée en son centre par un énorme lit à baldaquin en bois doré, dont les draps de soie sont tissés de fils d'or.

e) Salle de bain. La baignoire est en porphyre et les murs sont couverts de plaques d'argent représentant les précédents propriétaires de la Belle Maison.

2) Jardin intérieur. Réalisé sous l'égide de Sarmiel, le paysagiste réputé, il contient des fleurs magnifiques, spécialement importées des quatre coins du monde. Le puits du jardin est en fait un



Entrée des Artistes
Entrée des Fournisseurs
Trappe vers le S/sol
Régisseur
Reserve
W.C.
Bar
SCENE
MACHINERIE
R.d.C
0 3 6m
Chambre
SdB
Entrée
Salon
Chambre
Salon
Vestiaire
Massage
Bains
Sauna
Chambre
Salon
SdB
1er ETAGE
APPts D' YPHRIA
Chambre Forte
Bibliothèque
SdB
Salon
Vestiaire
2ème ETAGE
SdB
INFINI BONHEUR
Salle d'accueil
chambre des Sublimes Compagnes
chambre des Eunuques
TRAPPE vers le RdC (Echelle)
LE CLOAQUE
Chambre de La Liberté
Grille
S/s. SOL
CELLIER
(Tonneaux, Barriques & caisses...)
Sens de l'écoulement
Chambre d' Eriaroth

passage conduisant au sous-sol (voir plus loin) :

3) Les Domaines de l'Infini Bonheur. C'est là que résident et officient les cinq Sublimes Compagnes de la maison. Leurs chambres individuelles sont installées de part et d'autre d'un couloir. Leurs portes sont en cristal et permettent aux clients d'apprécier les talents de décoratrice de chacune de ces dames, chacune exprimant sa personnalité par l'agencement de son « petit intérieur » (nous vous recommandons tout particulièrement les chambres de la jungle et du ruisseau).

Il y a également un salon d'accueil où des eunuques perçoivent les honoraires des pensionnaires après avoir fouillé minutieusement les visiteurs.

DEUXIÈME ÉTAGE

Il est occupé par trois types de chambres :

1) Les suites. Il y en a trois, toutes aussi somptueuses. Les sols sont couverts de tapis moelleux réalisés par les meilleurs artisans de la Main qui Travaille, les lits monumentaux sont en ébène sculpté et les salles de bain en marbre. Prix de la nuit : 50 pièces d'or.

2) Les chambres luxueuses. Elles sont aussi bien décorées que les suites, mais moins spacieuses. Prix de la nuit : 25 pièces d'or.

3) Les chambres « économiques ». Petites, mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Prix de la nuit : 10 pièces d'or [a].

Note : Signalons l'existence de thermes et de bains communs pour toutes les chambres (sauf les suites, évidemment).

SOUS-SOL

Il semblerait qu'il existe des arrangements particuliers entre les créatures du Cloaque et la famille d'Esharzy. On a assez peu de précision sur ce qui se passe dans les sous-sols, mais il paraîtrait qu'ils offrent le même genre de commodités que les étages supérieurs, adaptées toutefois à une clientèle différente. On trouve ainsi, paraît-il, des chambres de torture, des salles à orgies, des salles à banquets et la fameuse « salle de la Liberté »...

Depuis les temps reculés où il fut décidé que les habitants du Cloaque n'auraient pas droit de venir à la surface de la ville, certaines créatures volantes souffraient de ne pas pouvoir se dégourdir les ailes de temps à autres. C'est là qu'intervient la Salle de la Liberté. Cette petite pièce nue n'a rien de bien particulier, si ce n'est un conduit menant jusqu'au puits du jardin intérieur du premier étage, et donc à l'air libre. Ainsi, les vampires et autres créatures pouvant revêtir une forme ailée, ont la possibilité (contre une forte somme) d'aller faire un tour dans le ciel de Laelith. Ils doivent cependant s'engager à rester discrets et à ne troubler en aucune façon les clients de la Belle Maison.

Les habitants

— Yphria d'Esharzy. Cette grande femme brune aux yeux verts est renommée pour sa grande beauté. Elle administre avec rigueur la Maison des Mille Fleurs et sait se faire apprécier comme une hôtesse de goût. Dernière descendante d'Heriaz, elle n'a jamais consenti à se marier, mais on lui prête de nombreuses aventures. Son expression froide et vaguement cruelle est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs. Yphria a aussi un autre signe particulier : les ongles longs de ses mains sont protégés par de petits étuis en or qui sont enduits de diverses substances très utiles (poison, aphrodisiaque, hallucinogène, soporifique...). La jeune femme dissimule aussi plusieurs dagues dans les pans de sa longue robe de soie noire, et l'on dit qu'elle excelle au combat à mains nues depuis qu'elle s'entraîne avec Meriag, chaque matin. Son apparence fragile dissimule en fait une personne aussi envoûtante... que dangereuse.

— Meriag « Briseur d'Os ». Ce noir gigantesque vêtu de cuir et armé d'une masse de guerre fait plus de deux mètres de haut et pèse 150 kilos de muscles. Ancien gladiateur des cités du sud, il a été engagé par Yphria pour superviser la sécurité et la protection de la Belle Maison. Il excelle au maniement de toutes les armes, mais préfère par dessus tout briser un par un les membres de ses adversaires. Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris, qui sont prêts à donner leur vie pour que soit préservée la tranquillité de l'établissement. Meriag habite une chambre simple du second. Il dort peu et accomplit un travail au dessus de tout reproche.

— Endoliam. De taille moyenne, cet homme au visage jovial et à l'embonpoint sympathique est le Grand Maître Queux de l'établissement. Il connaît sur le bout des doigts les recettes d'Heriaz et est considéré comme le plus grand chef-cuisinier de tous les temps. Il n'habite pas dans la maison.

— Songar. Ce vieil eunuque chauve couve les Sublimes Compagnes comme si elles étaient ses propres enfants. Songar a été, dans le passé, le précepteur d'Yphria et il est aujourd'hui la seule personne que la propriétaire redoute. Il en effet célèbre pour ses colères tapageuses, mais son immense gentillesse est également réputée. Il est armé d'un sabre courbe et porte une cuirasse sous sa robe de lin. Il dort dans le salon d'accueil des Domaines de l'Infini Bonheur et dirige les dix eunuques chargés de la protection des Compagnes.

— Eriaroth. C'est une vieille naine décatie et hargneuse qui supervise les activités du sous-sol. Sa barbe grise est un peu clairsemée, mais son regard irradie une volonté farouche et une haine féroce du monde. Seule une certaine forme d'amitié qui la lie à Yphria semble l'avoir convaincue d'accepter sa fonction. Elle est toujours vêtue d'une armure de plaques et armée d'un grand coutelas barbelé.

— Les employés. Aucun des cuisiniers, serveurs et autres employés chargés de l'entretien n'habitent sur son lieu de travail. Ils ont tous été choisis selon des critères de sélection très sévères.

Texte
Brigitte Brunella
Plans et illustration
Stéphane Truffert

---

[a] *les prix sont donnés pour le jeu AD&D, le maître de jeu aura à coeur de faire la conversion s'il pratique un autre système.*

Les morts de la pleine lune

Depuis plusieurs semaines, à chaque pleine lune, un client de la Belle Maison est retrouvé sauvagement égorgé. Les autorités ne désirant pas s'aliéner les bonnes grâces d'Yphria d'Esharzy font appel aux aventuriers pour enquêter sur place. Leurs frais seront remboursés.

Pour le MJ : il ne s'agit pas d'un coup des créatures du Cloaque qui empruntent le chemin de la Salle de la Liberté, le coupable est un petit homme insignifiant qui vient régulièrement jouer à la Maison des Mille Fleurs. Atteint de lycanthropie chronique, il se transforme en loup-garou à chaque pleine lune, vers minuit. L'enquête peut être l'occasion pour les aventuriers de découvrir certains aspects méconnus de l'établissement.

Libérez-la !

Les aventuriers sont chargés par un riche inconnu d'enlever Ferialine, une des Sublimes Compagnes de la Belle Maison qui serait retenue contre son gré, grâce à des drogues pernicieuses. La récompense promise est alléchante.

Pour le MJ : l'employeur des personnages est en fait la femme d'un ancien client de la belle Ferialine. Jalouse de cette dernière, elle souhaite l'assassiner, dès que la jeune fille sera entre ses mains.

Le « coup » du siècle

Un employé chargé de l'entretien de la Belle Maison a réussi à faire un plan grossier des appartements d'Yphria. Il a conçu le projet de s'emparer de la fortune contenue dans la chambre forte et cherche des complices.

Pour le MJ : prévoyez soigneusement les différentes protections de la chambre forte (rondes de gardes, pièges, etc...), puis laissez vos joueurs monter leur affaire. Le plan des appartements est à moitié faux et peut réserver bien des surprises aux cambrioleurs...

Une merveille de la technologie naine :

La Divine Ecluse

C'était le soir de la veillée du Poisson-Lune, et j'avais tous mes petits neveux autour de moi. Comme il est de tradition, je leur narrais par le détail les aventures périlleuses de Kroc et Krikork au pays des Cyclopes bicéphales, et autres merveilles. Mais bientôt, je sentis leur intérêt faiblir et leur en demandai la raison. « Onc' Fwouinn », me dirent-ils, « pourquoi toujours nous parler de contrées lointaines et de monstres improbables ? N'y-a-t'il donc pas d'extraordinaires choses dans les alentours de notre bonne ville de Laelith ? »
Ils avaient raison bien sûr, puiqu'ils étaient mes neveux. Et c'est ainsi que je leur lus ce vénérable manuscrit :

« Or donc, mon ancêtre Galianthril, victime du démon de midi, succomba aux charmes délicieux d'une jeune prêtresse naine qui officiait au Temple du Crâne et qui avait fait voeu de chasteté. L'affaire n'était pas bénigne, car en ce temps-là les autorités religieuses de Laelith ne badinaient pas avec les « bagatelles hérétiques ». Heureusement, que les poils de la barbe du Roi sous la Montagne en soient loués, le Roi-Dieu accepta d'intervenir afin que le jugement de cette affaire ne se déroule pas devant le tribunal du Crâne, mais dans l'enceinte de la Cour Commune (cf CB n°37). La sentence fut promptement rendue, et mon aïeul se vit infliger une peine surprenante, puisqu'il fut condamné à travailler gratuitement pour la Cité Sainte pendant 13 années. Galianthril, il faut bien l'avouer, n'avait qu'un goût modéré pour le balayage des échelles et la récupération d'ordures. En conséquence, il proposa à ses juges de tenter de réaliser un projet qui lui tenait secrètement à coeur depuis sa prime enfance, du temps où il n'était pas encore assez fort pour soulever le marteau de guerre de son père. Il voulait... construire une écluse qui relierait Altalith au Lac des Hautes-Eaux ! Et les juges acceptèrent...
Ayant récupéré tous ses outils, il fit bientôt route vers l'extrémité orientale d'Altalith, sous les quolibets de ceux qui ne voyaient en lui qu'un « pauvre fou de nain illuminé ». Arrivé au terme de ce voyage, il commença par élaborer des plans détaillés. Dès le départ, son intention était de fabriquer une grue monumentale, actionnée par l'eau de la cascade provoquée par la dénivellation entre les deux lacs, et ses croquis furent vite achevés. Il passa alors à la réalisation de l'engin et pendant quatre ans, il coupa des arbres dans la montagne à l'aide de sa vieille hache ébréchée, avant de les acheminer à dos d'ookhabs jusqu'au site qu'il avait choisi. Au bout de quatre années, il passa à la construction proprement dite avec une énergie frénétique. Mais en trois nouvelles années de terrible labeur, il ne parvint qu'à édifier les toutes premières fondations de son ouvrage. C'est alors qu'il constata la vanité de son travail : pour terminer son écluse, il lui faudrait bien plus de 13 années. Il sombra alors dans le désespoir le plus noir...
Mais, le destin joua en sa faveur. Au fil des ans, les rires des détracteurs de Galianthril s'étaient peu à peu étouffés. La détermination du vieux nain avait provoqué le respect des médisants, et quand il fut connu qu'il allait abandonner son projet, les communautés naines de la région laelithienne décidèrent de lui venir en aide. Elles envoyèrent de jeunes apprentis, afin qu'ils apprennent les techniques secrètes des charpentiers nains au contact de mon ancêtre, tout en participant à l'édification de son écluse. Emu par tant de gentillesse, Galianthril reprit aussitôt le travail, non sans avoir préalablement remercié les dieux nains de leur compassion. La « Divine Ecluse » (nom choisi pour célébrer l'aide « divine » qu'il avait reçu) fut inaugurée 13 ans, jour pour jour, après sa condamnation. La cérémonie se déroula en présence du Roi-Dieu en personne, et celui-ci fut tellement impressionné par la qualité et l'ampleur du travail accompli, qu'il octroya à Galianthril et à sa famille, une concession héréditaire d'exploitation de l'écluse. C'est pourquoi aujourd'hui, je suis à la tête de ce prodigieux ouvrage, dont je dois assurer le fonctionnement et l'entretien. J'ai à mon service trois de mes fils, ma femme et cinq cousins, dont deux germains. Nous travaillons jour et nuit pour que le Lac des Hautes-Eaux ne soit plus isolé de la Ville Sainte, et je peux vous jurer que ce n'est pas un mince travail ! Et si nous demandons quelques pièces d'or en échange des services que nous rendons (NdT : on ose à peine imaginer la fortune que les exploitants ont dû accumuler au cours des siècles), ce n'est que justice !... »

Transcription des « Conversations avec Goldar, seigneur nain de la Divine Ecluse« par Ulbehir Moldevar.

LA DIVINE ECLUSE (DOCUMENT NAIN)

Notre Terre défigurée par le Tragique Millénaire agonise
entre les griffes de l'Empire Granbreton

Sa devise : **MORT A LA VIE**

Fils des Jeunes Royaumes ! Fils de la Terre !
Rejoignez le Champion Eternel
dont le seul nom fait trembler le Ténébreux Empire...

EAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

Cette aventure est prévue pour 4 ou 5 personnages débutants ou moyennement expérimentés.

Rêve d'escargot

UN SCENARIO pour Rêve de Dragon CASUS BELLI

Introduction

C'est le mois de la Lyre. Les voyageurs ont passé tout l'été en gris rêve. Au matin où commence cette histoire, lorsqu'ils recouvrent pleine conscience de la réalité, leurs souvenirs sont épisodiques et vagues. Ils se souviennent d'avoir traversé une région de plaines et de plateaux arides, avec parfois de rares villages à demi dépeuplés. Leur souvenir de gris rêve le plus récent (peut-être 3 ou 4 jours) a trait à l'un de ces villages. Ils y ont glané le renseignement qu'en continuant vers le nord, ils aboutiraient à une ancienne route. Vers l'est, cette route est censée mener à une cité. C'est donc théoriquement la direction qu'ils prennent.

Un rêve d'escargot

Quand les personnages émergent du gris rêve, c'est le matin. Ils se réveillent près des restes de leur feu de camp. Autour d'eux s'étend une plaine couverte d'herbes desséchées. Tous peuvent constater que, durant la nuit, ils ont fait le même rêve. Un curieux rêve, en réalité. Ils avaient retrouvé la route indiquée au village précédent et ils la suivaient d'un pas hâtif. La route les menait à une vaste esplanade au centre de laquelle se dressait une grande statue d'escargot, en marbre blanc veiné de bleu pâle. Dans leur rêve, comme s'ils savaient d'avance à quoi s'en tenir, les voyageurs ont escaladé la statue. Au sommet de la coquille, ils ont palpé la pierre. Une large section circulaire a alors basculé vers l'intérieur, révélant les premières marches d'un escalier (un escalier en colimaçon, naturellement). Empruntant l'escalier, les voyageurs se sont hardiment introduits dans la coquille. Après moult circonvolutions de marches, ils ont fini par aboutir à une salle entièrement tapissée de bois. Sol, murs et plafond étaient constitués de lambris finement sculptés, représentant des entrelacs de feuilles de chêne, de lierre et de vigne sauvage. Au centre de la salle, sur le sol de bois, les attendait une grande coupe entièrement taillée dans un seul bloc de turquoise. La turquoise n'est pas à proprement parler une gemme ; néanmoins, sa grandeur et sa magnificience pouvaient la faire estimer à 25 ou 30 pièces d'or. Les yeux des voyageurs ont brillé de convoitise, et ils se sont approchés de la coupe... Mais c'est alors, dans la réalité, que le cri d'un gerfaut se hâtant de regagner son charnier natal les a tous réveillés. N'empêche ! Tandis que, maintenant bien réveillés et complètement sortis du gris rêve, les voyageurs se préparent à lever le camp, des reflets de turquoise luisent encore dans leurs regards...

La route

En continuant vers le nord, c'est vers l'heure de la Couronne que les voyageurs peuvent effectivement rejoindre une ancienne voie pavée. Elle est en très mauvais état et, par endroits, son tracé se devine à peine sous les herbes et les buissons. Vers l'est, elle mène à la cité de Snèle-Sur-Vabe, distante d'une vingtaine de kilomètres. Aujourd'hui, la région qu'elle traverse, appelée par les Snèlois les Vastes Désertiques, n'est plus fréquentée par personne. Mais autrefois, c'était la voie principale conduisant à la cité ; et son parcours est encore jalonné de monuments. Tous les 500 mètres, sur le bord de la route, se dresse la statue d'un grand escargot de marbre blanc veiné de bleu. A droite de la route, les escargots sont tournés vers l'est, comme s'ils se rendaient à la cité ; à gauche, ils sont dans l'autre sens, comme s'ils la quittaient.

Les statues

Les statues monumentales font environ 4 mètres de haut sur 6 mètres de long. Le diamètre des « coquilles » fait 4 mètres. Toutes ont leur marbre fissuré et érodé par le temps. Les voyageurs ne peuvent manquer de faire le rapprochement avec la statue de leur rêve. Toutefois, c'est vainement qu'ils y chercheront une ouverture. Ni passage secret ni escalier. Les escargots qui jalonnent la voie sont monolithiques. Le rêve des voyageurs ne doit pas être pris au pied de la lettre. Mais dans ce cas, quelle est sa signification ?...

La Cité de Snèle-Sur-Vabe

Comme toutes les cités, l'origine de Snèle-Sur-Vabe remonte au Second Age, et la transition n'a pas été sans douleur. Snèle a survécu, mais la gigantesque baffe octroyée par le réveil des Dragons a été pour l'inconscient collectif des habitants l'équivalent d'un bon souffle de Dragon. (C'est la raison pour laquelle la plupart des cités ont des coutumes étranges et des comportements qui ne seraient pas déplacés dans un asile de fous). Au Second Age, les escargots avaient probablement une signification précise, très différente de celle de maintenant, et sans doute pas la même importance. Aujourd'hui, les Snèlois font une véritable fixation sur tout ce qui touche à ces gastéropodes. Leur passion unique, leur seule raison de vivre sont les courses d'escargots.

Le chef de la cité, empereur de Snèle-Sur-Vabe, est appelé le Gastérissime. Il vit dans un somptueux palais, au centre de la ville, sur la plus grande des îles de la Vabe. C'est lui qui possède les plus grandes écuries, et ses escargots géants sont les meilleurs et les plus rapides. Sur la rive gauche de la rivière, en face du palais, s'étend le quartier des Grands Gastères, autrement dit des notables et des riches bourgeois. Les Grands Gastères peuvent se permettre les meilleurs éleveurs. Ils vivent de leurs gains aux courses et du trafic d'escargots sélectionnés. Rive droite, de l'autre côté du palais, s'étend une vaste esplanade : le Grand Marché. C'est là qu'a lieu le commerce des marchandises étrangères à la ville, après que marchands et caravaniers soient passés par le service des douanes (au sud). C'est là également qu'éleveurs et maquignons vendent et échangent les escargots de course. Les artisans et les commerçants s'occupent surtout de leur négoce et de leur métier. Pour eux, les courses d'escargots ne sont qu'une distraction importante mais secondaire (comme pour nous la télé ou le loto). Enfin, à l'ouest, s'étend le quartier des moindres Gastères : un prolétariat aux professions difficiles à discerner, vivant de combines et de trafics plus ou moins licites. Les moindres Gastères jouent aux courses, et avec d'autant plus d'archarnement

qu'ils sont les plus pauvres.
La Vabe est une rivière tranquille d'environ 80 mètres de large. Deux ponts permettent de la traverser. Le pont aux Cornes, au nord du Palais, et le pont aux Coquilles, au sud. Dans l'ensemble, Snèle est une cité calme et paresseuse, vivant au ralenti. Ses habitants ne sont jamais pressés. En cas d'accident grave, les gardes, stationnés dans les casernes nord et sud, mettent un certain temps à réagir. Les remparts qui ceignent la cité font 15 mètres de haut. La nuit, des chaînes barrent la Vabe au nord et au sud. (Voir plan et légende).

Les escargots

Ils sont de deux sortes : les petits et les gros. Les petits sont des escargots ordinaires. Les gros ont des coquilles allant jusqu'à 80 centimètres de diamètre. Ce sont les plus rapides. Le Gastérissime possède une écurie de 35 escargots géants. Les Grands Gastères en possèdent chacun jusqu'à dix. Rares sont les autres citadins qui en possèdent. Ces escargots géants sont originaires des marais qui jouxtent la cité au nord-ouest. Les petits escargots proviennent de la forêt au nord-est. Le prix d'un gros pure race peut monter jusqu'à 5 PO. Le prix d'un bon petit bien rapide avoisine 1 PA.

Les courses

Elles ont lieu partout et à toute heure du jour. Dans les tavernes, les arrière-boutiques, chez les particuliers, etc... Du moins, en ce qui concerne les petits. Les gros courent exclusivement dans le Grand Escargodrome. Ce monument ressemble à un cirque romain. La piste de course fait 80 mètres de long. La vitesse d'un bon petit escargot de course est de 10 centimètres par round. Les gros, bien entraînés, se propulsent à la vitesse de 360 m/h dr (heure Rêve de Dragon), soit approximativement 30 centimètres par round. Ils parcourent la piste du Grand Escargodrome en 25 minutes environ.

Les paris

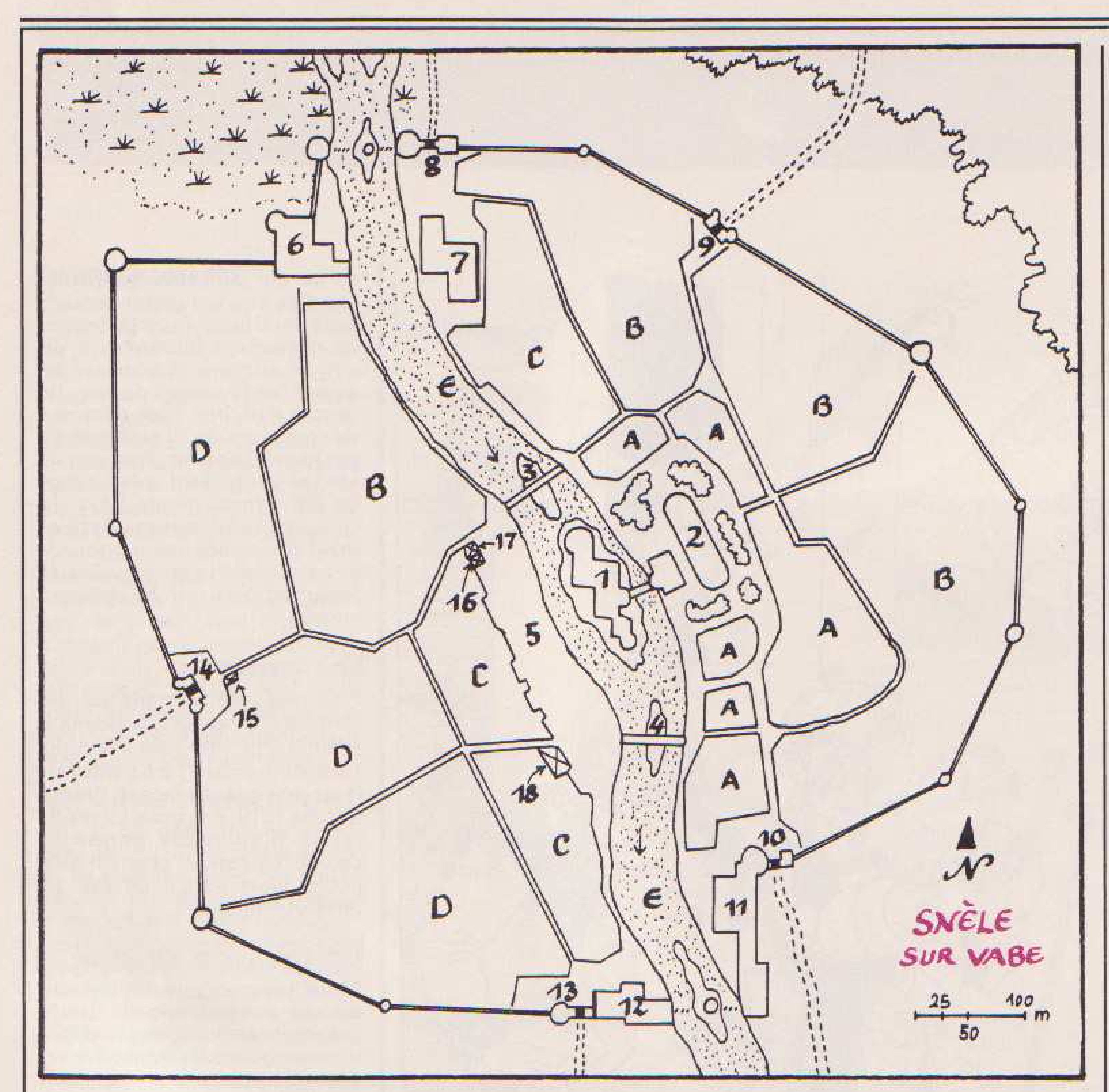
Pour résoudre les paris sur les courses d'escargots, octroyez à chaque bête une cote allant de 1 à 6 (de 1 contre 1 à 6 contre 1). Pour chaque escargot, jettez ensuite 1d10 + la cote. Le résultat le plus faible gagne la course. Le parieur gagnant empoche alors autant de fois sa mise que la cote.

La grande course

Tous les mois, une grande course a lieu dans le Grand Escargodrome, organisée et patronnée par le Gastérissime en personne. Le prix d'inscription est de 2 PA par escargot. L'entrée des spectateurs est de 1 PB à 1 PA selon la place. Le propriétaire de l'escargot vainqueur reçoit un prix fabuleux : une grande coupe finement ciselée et taillée dans un seul bloc de pure turquoise. Cette coupe appartient au Gastérissime et il la met en jeu à chaque grande course. Toutefois, comme il participe lui-même à la compétition et que ses escargots sont les plus rapides, c'est toujours lui qui gagne, et la coupe reste régulièrement en sa possession. N'empêche ! le joyau est tel qu'il y a de quoi tenter les amateurs !... La prochaine grande course aura lieu à l'heure de la Couronne, 3 jours après l'arrivée des voyageurs à Snèle-Sur-Vabe.

Magie interdite

Comme dans beaucoup d'endroits, le haut-rêve est plutôt mal vu à Snèle-Sur-Vabe. Il l'est particulièrement en ce qui concerne les courses. Archinave, le premier conseiller du Gastérissime, est néanmoins haut-rêvant. Il a la charge, au début et à la fin de chaque grande course, de vérifier qu'aucune magie n'a été utilisée pour accélérer ou ralentir les coureurs. Archinage a 19 en Rêve. Il connaît tous les sorts indiqués dans les règles. Il a +8 en Oniros, Hypnos et Narcos, +3 en Thanatos, et des bonus dûs à l'usage qui rendent automatiques les rituels de *Détection d'Enchantement* et de *Lecture d'Aura Magique*.



1. *Palais du Gastérissime*
2. *Grand Escargodrome*
3. *Pont aux Cornes*
4. *Pont aux Coquilles*
5. *Grand Marché*
6. *Casernes nord*
7. *Palais de Justice*
8. *Porte des Marais*
9. *Porte de la Forêt*
10. *Porte des Douanes*
11. *Douanes & Entrepôts*
12. *Casernes sud*
13. *Porte des Champs*
14. *Porte des Vastes Désertiques*
15. *Auberge du Petit Gris*
16. *Herboristerie Au Rêve d'Escargot*
17. *Boucherie Oïssos*
18. *Hostellerie du Colimaçon Impérial*

A. Quartier des Grands Gastères
B. Quartiers des artisans
C. Quartiers des commerçants
D. Quartier des Moindres Gastères
E. La Vabe

L'arrivée des voyageurs

Les voyageurs entreront dans la cité par la porte des Vastes. L'accès sera libre et sans formalité particulière du moment qu'ils ne cherchent à faire entrer aucun escargot. Dans le cas contraire, ils devront payer pour chaque bête une taxe de 20 % (Taxe de Vol Autorisé). Sur la place de la porte des Vastes donne l'Auberge du Petit Gris. C'est une auberge de confort moyen. Un repas y vaut en moyenne 2 PB et le lit 1 PB. Si les voyageurs préfèrent plus de confort, ils peuvent descendre à l'Hostellerie du Colimaçon Impérial, situé sur le Grand Marché, face au Palais. Mais les prix y sont multipliés par 4.

Les voyageurs feront rapidement connaissance avec la vie intime de la cité, à savoir l'escargomanie. Ils assisteront à des petites courses. On les encouragera à parier. On cherchera à leur vendre des petits escargots de course. Ils entendront bientôt parler de la grande course qui aura lieu dans quelques jours. C'est l'évènement qui alimente toutes les conversations. Et c'est ainsi qu'ils entendront parler de la coupe du Gastérissime. Une coupe magnifique taillée dans un seul bloc de turquoise - ne serait-ce pas le joyau qu'ils ont vu en rêve au fond de la salle lambrissée ?... A propos de cette salle, une autre découverte les attend sur le Grand Marché. Au nord de cette place, près d'une boucherie, se dresse une petite boutique d'herboristerie, avec une enseigne brinquebalante : Au Rêve d'Escargot. Cette boutique forme un

décroché par rapport aux autres maisons et elle a la particularité d'être construite en bois. Mais pas n'importe comment ! Sa façade et son pignon sont constitués de planches exquisement sculptées et représentant des entrelacs de feuille de chêne, de lierre et de vigne sauvage...

D'autres rumeurs parviendront aux oreilles des voyageurs, et moins avenantes, celles-là. Depuis quelques jours, des crimes mystérieux se produisent dans la cité. Des crimes atroces. Les victimes sont non seulement tuées mais mutilées. Quand on les retrouve, il leur manque la tête et une jambe. Les gardes enquêtent, mais sans grande efficacité, et le criminel court toujours. Près d'une ruelle où fut retrouvé le cadavre d'une jeune servante, un témoin affirme avoir vu passer, à l'aube, un fantôme rougeâtre, une « ombre de sang », emportant avec elle la tête sectionnée et la cuisse arrachée de la victime. Quand les Snèlois parlent de ces crimes, ils en frissonnent malgré eux de terreur...

Le plan de maître Daupingre

Maître Daupingre est le propriétaire de *Au Rêve d'Escargot*, l'herboristerie à la façade de bois sculptée. C'est apparemment un commerçant irréprochable, encore que ses prix soient un peu élevés. On trouve chez lui toutes les herbes et feuilles dont raffolent les escargots, diverses épices, toutes les herbes de soin (au double du prix indiqué dans les règles), et même un peu d'herbe de lune de qualité 2 à 4 PA la dose.

Mais en réalité, maître Daupingre est surtout un haut-rêvant et un alchimiste. Il rêve de s'approprier la coupe de turquoise du Gastérissime. Comme les lois de la cité et la vigilance du conseiller Archinave l'empêchent d'utiliser la magie pour truquer les courses, il a mis au point la formule d'un élixir alchimique capable de rendre fougueux le plus lambin des escargots. Cette drogue de vitesse, qu'il a baptisé « daupe » en l'honneur de son propre nom, ne peut pas être détectée par la magie.

Au moment où commence cette histoire, quelques jours avant la grande course, la « daupe » n'est pas encore terminée. L'herboriste alchimiste en a établi la formule, mais la mise au point pratique lui pose encore des problèmes, et il y travaille sans relâche dans son laboratoire secret. Parmi les composants essentiels, il lui faut de la cervelle humaine fraîche. Pour s'en procurer, il s'est acoquiné avec son voisin Oïsso, le boucher. Oïsso n'est pas un humain, mais un ogre. Rendu invisible à la tombée de la nuit, il parcourt les rues à la recherche d'une victime. Quand il l'a trouvée, il ne se contente pas de lui découper la tête pour rapporter la cervelle, mais en bon ogre qui se respecte, il lui prélève également une jambe pour son propre petit déjeuner. Telle est l'origine des crimes atroces qui sont perpétrés depuis quelques temps dans la calme cité de Snèle. Si un témoin affirme avoir vu rôder un « fantôme de sang », c'est à cause des éclaboussures de sang visibles qui recouvraient l'ogre invisible.

Oïsso vit seul avec son épouse Gigola. Le couple est établi depuis plusieurs années et apparemment irréprochable. Au début, les clients hésitaient à fréquenter une boucherie ogre, puis ils ont fini par reconnaître qu'Oïsso était compétent et qu'on pouvait lui faire confiance sur la fraîcheur de la viande.

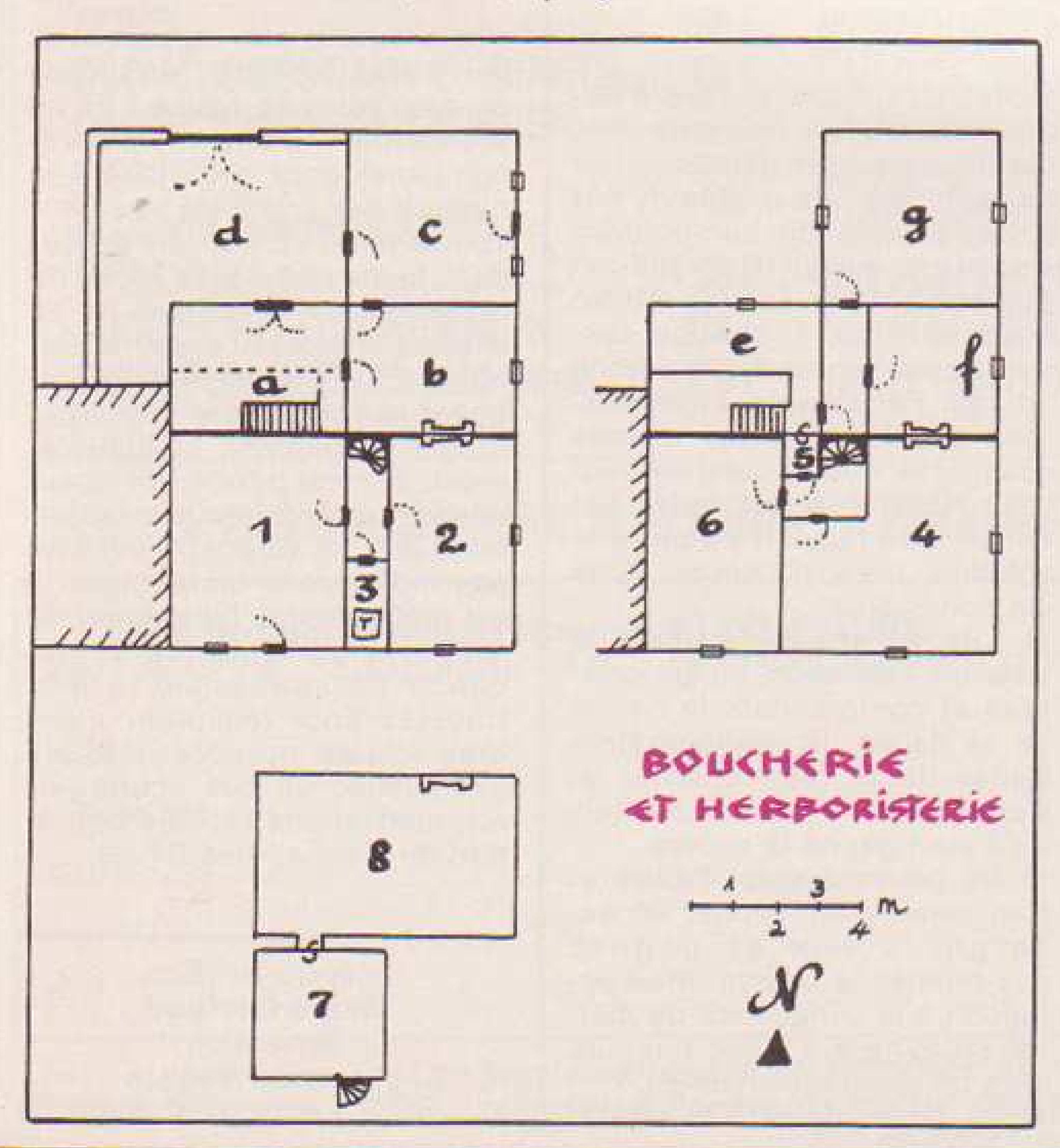
Maître Daupingre a promis de partager le prix de la coupe de turquoise et les deux ogres lui sont complètement dévoués. Si l'herboriste devait avoir des problèmes, ses voisins accourraient aussitôt à la rescousse.

Daupingre, quant à lui, vit seul avec sa vieille servante Felissa.

La vieille femme, qui est au courant de tout, lui est toute aussi fidèle. Entre autre, en cas de problèmes, c'est elle qui se chargerait d'aller prévenir les bouchers. Daupingre a récemment acheté un escargot géant pour participer à la grande course. Faute de place chez lui, la bête est actuellement logée chez son voisin.

Les boutiques

1. Herboristerie. C'est là qu'a lieu le commerce des herbes.
2. Cuisine-séjour. C'est là que sont préparés et pris les repas par l'herboriste et sa servante.
3. Placard et trappe. C'est au fond de ce placard de rangement que se trouve la trappe, visible, qui communique avec la cave. La descente se fait par un étroit escalier de bois.
4. Chambre de l'herboriste. Rien de révélateur dans cette chambre à coucher ordinaire.
5. Placard et passage dérobé. Au fond de ce placard à balai, dissimulé par une tenture, se trouve une petite porte qui communique avec la loggia *(e)* du hangar *(a)* des bouchers.
6. Chambre de la servante. Rien de particulier si ce n'est une vieille odeur de rance.
7. Cave. Là sont rangées les herbes qui demandent de la fraîcheur, ainsi que des réserves de nourriture et des tonnelets de vin. Contre le mur nord, un haut relief représente un escargot en pleine course. *Vue/Maçonnerie* à -1 permet de constater que la sculpture peut pivoter sur elle-même. Elle ouvre ainsi une porte dissimulée dans la maçonnerie du mur nord. Un même escargot permet de refermer la porte de l'autre côté.
8. Laboratoire d'alchimie. C'est là que maître Daupingre fabrique son élixir, et la pièce est encombrée de l'habituel fatras : cornues, creusets, alambics, etc.
Au moment où les voyageurs commenceront à enquêter, Daupingre, pressé d'achever son oeuvre avant la prochaine course, passera la majeure partie de son temps dans le labo. Il ne la quittera qu'à l'heure du Vaisseau, pour se rendre chez Oïsso quérir une nouvelle cervelle, et pendant les heures du Dragon, des Epées et de la Lyre, heures auxquelles il va assister aux courses dans le grand Escargodrome. C'est en rentrant, à la Lyre, qu'il rend Oïsso invisible *(Humanoïde Invisible + Grand Iris d'Hypnos)*. C'est donc actuellement Félissa qui s'occupe intégralement de la boutique et des clients. Si les enquêteurs accèdent au labo en l'absence de Daupingre, ils pourront se rendre compte de la nature de ses travaux en réussissant *Intellect/Alchimie* à -4, temps de base 30 minutes (à multiplier par F.T. INT). Par ailleurs, c'est au fond d'un grand creuset de bronze que Daupingre dissimule ses économies : actuellement 7 PO et 28 PA.
a) Hangar. C'est là que logent provisoirement les animaux sur pieds avant qu'ils ne soient abattus. Ce hangar fait toute la hauteur de la maison. Au niveau du premier étage, il est constitué d'une loggia. C'est là que se trouve l'escalier permettant l'accès au premier étage. Qui plus est actuellement, vautré sur une litière de lierre odoriférant, se prélasse Vif Argent, l'escargot géant de maître Daupingre.
b) Cuisine-séjour des bouchers.
c) Boucherie.
d) Arrière-cour.
e) Loggia. Dans le mur sud, à droite de l'escalier, une porte non dissimulée de ce côté-là, communique avec la maison de l'herboriste.
f) Salon des ogres. C'est là, sous le tas de bûches dans l'âtre jamais allumé, que se trouve les économies d'Oïssos : actuellement 4 PO et 12 PA.
g) Chambre à coucher des ogres.



Personnages non joueurs

MAITRE DAUPINGRE,

né à l'heure de la Sirène, 45 ans, 1m65, 58 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	09	INTELLECT	15	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13	+dom	0
FORCE	11	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	11	REVE	17	Protection	0
DEXTERITE	14	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	11		
OUIE	11	Tir	13		
ODORAT	15	Lancer	12		
GOUT	13	Dérobée	12		

Dague niv +3 init 08 +dom +1
Corps à corps niv 0 init 05 +dom (d4)
Esquive niv+2
Discrétion, se cacher +4/ Comédie, Commerce, Srv cité +7/ Natation +3/ Orfèvrerie +3/ Serrurerie +1/ Alchimie +10/ Astrologie, Botanique, Zoologie +8/ Médecine, Légendes, Lire et Ecrire +6.
Oniros +5/Hypnos +6/ Narcos +3.

Sorts
Anti-Magie (Plaines) R-7 r1+ ... +10%en C15
Décalage Temporel* (Désolation) R-7 r3+ ... +05% en D11
Oubli* (Fleuve) R-4 r6 ... +05% en Fleuve
Suggestion* (Désert) R-9 r3+ ... +25% en C13
Détection d'Enchantement (Sancturaire) R-3 r1 ... + 0%
Lecture d'Aura Magique (Sanctuaire) R-3 r3 ... + 0%
Annulation de Magie (Variable) ... + 0%
Animal en Végétal (Plaines) R-6 r3 ... + 05% en F14
Humanoïde Invisible (Pont) R-11 r7 ... + 30% en C11
Objet en Objet (Cité) R-3 r2 ... + 50% en F11
Invoquer Guerrier Sorde (D13) R-7 r8 ... + 05% en D13
Voix d'Hypnos (Désert) R-4 r4 ... +30% en G14
Grand Iris d'Hypnos (variable) R-4 r2 ... + 15% en C11
Enchantement (Cité) R-4 r4 ... + 10% en B11
Permanence*** (Sanctuaire) R-5 r1+ ... +0%
Demi-REVE: actuellement au pont de Roï, en C11.

OISSOS, Ogre,

né à l'heure du Dragon, 2m05, 180 kg

TAILLE	18	VOLONTE	13	VIE	18
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	11	ENDURANCE	35
FORCE	16	REVE	11	+dom	+3
AGILITE	14	CHANCE	12	VITESSE	14
DEXTERITE	10	Mêlée	15	Protection	d2
VUE	11	Tir	10		
OUIE	09	Lancer	13		
ODO-GOUT	08	Dérobée	08		

Hache 2 mains niv+4 init 11 +dom +5 (hachoir à viande)
Corps à corps niv+4 init 11 +dom (d4+3)
Esquive niv+4

Commerce +3/ Srv Cité +5/ Srv Ext +7/ Botanique 0/ Zoologie +1/ Lire et écrire 0

FELISSA

née à l'heure de la Lyre, 65 ans, 1m55, 45 kg

TAILLE	07	VOLONTE	13	VIE	08
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	13	ENDURANCE	21
FORCE	06	REVE	14	+dom	-1
AGILITE	08	CHANCE	12	VITESSE	10
DEXTERITE	11	Mêlée	07	Protection	0
VUE	10	Tir	10		
OUIE	08	Lancer	08		
ODO-GOUT	10	Dérobée	11		

Masse 2 mains niv+3 init 06 +dom (d6) rouleau à pâtisserie
Esquive niv 0
Discrétion, Se cacher +4/ Comédie, Commerce +4/ Srv Cité+10/ Botanique+3/ Lire et écrire +1/ Cuisine +5.

GIGOLA, Ogresse,

née à l'heure des Epées, 2m, 160 kg

TAILLE	17	VOLONTE	14	VIE	17
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	12	ENDURANCE	34
FORCE	15	REVE	11	+dom	+3
AGILITE	12	CHANCE	12	VITESSE	14
DEXTERITE	12	Mêlée	13	Protection	d2
VUE	11	Tir	10		
OUIE	10	Lancer	12		
ODO-GOUT	08	Dérobée	08		

Dague niv+4 init 1 +dom +4 (couteau de boucher)
Corps à corps niv+3 init 09 +dom (d4+3)
Esquive niv+3

Commerce +2/ Srv Cité +8/ Srv Ext +6/ Lire et écrire +1.

GARDES

Les gardes de la cité sont vêtus de cuir rigide (1d4) et sont armés de boucliers, d'arbalètes, de hallebardes, et de masses à 1 main. Ils ont 12 en Mêlée et en Tir, 10 en Dérobée. Ils ont +3 en compétences d'armes et en Esquive, 12 pts de Vie et 25 d'Endurance.

L'enquête

Comme l'indique le rêve d'escargot, seule une descente chez maître Daupingre peut apporter une solution. Les voyageurs ont d'ores-et-déjà dû comprendre que leur rêve avait une signification symbolique. Le seul moyen d'acquérir la coupe de turquoise est de gagner la grande course. Par ailleurs, l'herboristerie est décorée des mêmes sculptures que la salle de leur rêve. Quel rapport entre les deux ?... De fait, il n'y a pas une solution, mais plusieurs. Voici les principales :

- Les voyageurs visitent le labo en l'absence du propriétaire et comprennent la nature de sa daupe. Ils peuvent alors tenter de le faire chanter et s'approprier la coupe une fois qu'il aura gagné la course.
- Ils peuvent voler l'élixir et s'en servir pour dopper un escargot à eux et gagner eux-mêmes la course. Mais attention à la vengeance de maître Daupingre s'il est toujours libre de ses mouvements !
- Ils peuvent le faire arrêter s'ils prouvent son rapport avec les crimes atroces. Mais dans ce cas, adieu la coupe ! Ils ne toucheront qu'une maigre récompense pour avoir aidé à la capture des criminels : 12 PA.

Toutes ces « solutions » possèdent leurs risques et leurs inconvénients. Daupingre ne se laissera ni voler ni duper facilement. Et si les voyageurs gagnent la course, car l'escargot drogué la gagnera obligatoirement, ce n'est pas de bon coeur que le Gastérissime leur remettra le prix. Ils auront intérêt à ne pas moisir dans les parages. Il est probable que l'empereur de Snèle, ulcéré, lancera une bande de spadassins à leur trousses pour récupérer « son bien ». Les caractéristiques éventuelles de ces coupe-jarrets sont laissés à la libre discrétion du Gardien des Rêves.

scénario et plans
Denis Gerfaud
illustration
Florence Magnin

1988

LES BONNES RESOLUTIONS DE L'ŒUF CUBE

PLUS
PLUS VITE
MOINS CHER

NOUVEAUTÉS EN FRANCAIS

BLOOD BOWL	135 F
RUNEQUEST	230 F
LA VALLÉE DES ROIS	265 F
LE T1-4 AD&D CAMPAGNE NIV 1-8	155 F
L'ANTRE DE SCHELOB mod JRTM	55 F
LA GUERRE DES ETOILES	85 F
LES CONTREES DU REVE mod CTHULHU	125 F
CTHULHU BY GASLIGHT	115 F
LE REJETON D'AZATHOTH mod CTHULHU	115 F
LE CHANT DES ENFERS mod STORMBRINGER	105 F
ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE VOL1 *(empire galactique)*	125 F
ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE VOL2 *(empire galactique)*	140 F

NOUVEAUTÉS EN ANGLAIS

AD&D DRAGONLANCE ADVENTURE	145 F
AD&D DRAGONLANCE CALENDAR 1988	65 F
AD&D FORGOTTEN REALMS	135 F
AD&D FR1 mod FORGOTTEN	70 F
AD&D FR2 mod FORGOTTEN	70 F
AD&D DRAGONLANCE GRAPHIC NOVEL	90 F
D&D AC10 BESTIARY OF GIANTS	80 F
D&D AC11 WONDROUS INVENTIONS	55 F
MX4 adv. marvel FLAMES OF DOOM	55 F
JUDGE DREED COMPANION	125 F
DUNGEON QUEST board game	170 F
MEGA TRAVELLER RPG	225 F
REFEREE'S MANUAL mega TRAV.	90 F
IMPERIAL ENCYCLOPEDIA mega TRAV	90 F
SOVIET VEHICLE GUIDE *(TW2000)*	65 F
WARHAMMER BATTLE 3e edition	175 F
RUNEQUEST UK	100 F
ADVANCED RUNEQUEST UK	155 F
RUNEQUEST MONSTER UK	120 F
LAND OF NINJA UK	130 F
GLORANTHAN BESTIARY *(RQ USA)*	85 F
IMPERCEPTOR	200 F
GOLDEN MEDUSA mod. INTERC	80 F
FIGHTER BRIEFING mod. INTERC	70 F
TECH. READ OUT 3026 *(batteltech)*	85 F
GALTOR CAMPAIGN *(batteltech)*	70 F
HOUSE KURITA *(batteltech)*	130 F
LOST REALM OF CARDOLAN mod. MERP	95 F
ENTS OF FANGORN mod MERP	95 F
BRIGANTS OF MIRKWOOD mod. MERP	55 F
ROLEMASTER COMPANION II	105 F
7 TH FLEET (VG)	310 F
HARPOON (GDW)	200 F
TEAM YANKEE	225 F
AIR SUPERIORITY (GDW)	200 F
STAR CRUISER (TRAV. 2300)	190 F
CENTRAL AMERICA (VG)	255 F
RAID ON ST NAZAIRE	185 F
WORLD IN FLAMES	370 F

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris – 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
C.P. .... VILLE ....

JS 49 DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TETE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

Cette aventure a pour cadre une région verdoyante, parsemée de collines et de forêts. Vous pouvez donc la situer au nord des Plaines de Prax, dans les parages de la Montagne du Griffon ou en tout autre endroit approprié. Elle est destinée à un petit groupe (4 ou 5) de personnages n'ayant vécu qu'une ou deux aventures.

La peur dans les collines

UN SCENARIO pour Rune Quest CASUS BELLI

LE VILLAGE D'ORGEDIN

Route du Nord

UN ETRANGE ACCUEIL

Les feuilles des arbres sifflent doucement dans la brise de l'été finissent. Au dessus des frondaisons le soleil brille encore avec force et l'air chaud caresse avec douceur la peau des aventuriers. Ils marchent depuis plusieurs jours et n'ont pas rencontré âme qui vive. Les journées s'étirent, monotones, et les conversations se font de plus en plus rares.

Brusquement la forêt s'interrompt et débouche sur une vaste zone de champs cultivés. A quelque distance, les aventuriers aperçoivent les toits d'un village. Tandis qu'ils s'en approchent, ils peuvent noter quelques détails étranges (*Chercher* ou *Scruter* éventuellement) :

-Certains champs ne sont pas encore moissonnés, pourtant il est grand temps de procéder à la récolte.

-Aucun paysan n'est visible, ni dans les champs, ni dans le village.

-Même les animaux domestiques semblent avoir disparu. Les volets des chaumières sont fermés.

Dans le hameau, les aventuriers constatent que l'endroit a l'air abandonné, seule la fontaine de la place centrale semble dotée de vie. Cependant, si l'un d'entre-eux réussit un jet en *Ecouter*, il peut entendre le caquettement d'une poule provenant d'une grange à la porte close. Pour en savoir plus, il va falloir forcer l'entrée d'une maison (résistance 15)...

Dans l'ombre de la pauvre cahutte (quelle que soit celle que choisissent les joueurs), un homme se tient farouchement, les mains crispées sur le manche d'une fourche. Derrière lui, on peut apercevoir *(Scruter)* une femme et quelques enfants dissimulés sous un matelas. L'homme parle d'une voix mal assurée : « *N'a... n'ap... n'approchez pas seigneur Trachemard ! Je vous tuerai si vous faites du mal aux miens !* »

Quoi que fassent les personnages, l'homme pousse soudain un cri de désespoir et tombe à terre, évanoui. Au même moment, la femme et les enfants se mettent à sangloter en implorant pitié. Il va falloir un peu de temps et quelques jets de compétences de Communication réussis pour convaincre les villageois qu'ils n'ont rien à craindre...

Les habitants du village

Le village d'Orgedin est composé d'une vingtaine de maisons abritant une centaine d'habitants : 33 hommes, 28 femmes et 45 enfants. Tandis qu'ils s'efforceront de rassurer les villageois, les aventuriers vont faire connaissance de quelques personnalités marquantes.

-**Madril le Sage** : le chef du village est un homme de haute taille, au torse musclé. Son visage aux traits paisibles révèle un tempérament calme et réfléchi. Son élocution est lente, mais le timbre de sa voix, grave et mélodieux, lui confère une certaine prestance. C'est le plus courageux des habitants d'Orgedin, mais il ne connaît rien aux arts de la guerre et reste persuadé qu'un paysan n'est pas fait pour se battre. Il considère les aventuriers comme de jeunes va-nu-pieds et ne leur accorde qu'une confiance limitée.

-Illena la Belle : âgée de 17 ans, elle est la fierté de Madril, son père. Illena est en effet d'une rare beauté (APP 18) et sait user de ses charmes pour séduire les hommes. Sous des dehors angéliques, c'est néanmoins une petite personne capricieuse, menteuse, hypocrite, imbue d'elle-même. Bref, c'est une vraie peste ! Dès qu'elle verra les aventuriers, elle décidera de tomber amoureuse de l'un d'entre-eux. Le jour suivant, elle changera d'avis et s'amourachera d'un autre, et ainsi de suite. Elle essayera en permanence de monter les personnages les uns contre les autres. Attention : Madril lui accorde (à tort) une confiance absolue.

-Grilbi : ce gamin d'une dizaine d'années à la chevelure rousse en désordre n'a qu'un rêve : devenir un grand guerrier. Les aventuriers sont les premiers « chevaliers » qu'il voit de près. Il ne les quittera pas d'une semelle ! Sans arrêt, il posera des questions saugrenues (*« T'as tué combien de dragons, dis ? »*). S'il est déçu par l'une de ses idoles, parce que celle-ci se comporte de façon lâche, ou tout simplement prudente, il se moquera d'elle et lui fera une réputation exécrable (*« Lui, pfff, un lapin l'égorgerait avant qu'il pense à se servir de son arme ! »*). Il est également très imprudent et il faudra veiller à ce qu'il ne se fasse pas tuer au cours d'un combat.

-Asmelia la Guérisseuse : cette vieille femme au visage labouré de rides connaît bien les plantes et leurs vertus curatives. Souriante et loquace, elle connaît tous les villageois comme s'ils étaient ses fils et pourra éventuellement prendre parti pour les aventuriers. Asmelia est une initiée du culte de Chalana Arroy, elle a 14 points en Pouvoir et possède les sorts suivants : *Soins* 4, *Protection* 2, *Préservation des herbes* (Preserve Herbs), *Confusion* (Befuddle).

-Strek le Grognon : le forgeron du village est un homme courtaud, à la mâchoire carrée et au regard fuyant. Il n'est guère apprécié par la communauté, car il a la réputation de mentir comme un arracheur de dents et de convoiter la place de Madril. C'est lui qui a pris contact avec Trachemard afin qu'il vienne piller Orgedin. Il est prêt à toutes les traîtrises...

La menace

Quoique méfiant, Madril invite les aventuriers à sa table. Il en profite pour expliquer la situation :
« Voici quelques jours, nous avons reçu la visite d'une troupe d'une douzaine de bandits sanguinaires. Ils étaient armés jusqu'aux dents et ont fait boire leurs montures à la fontaine. Leur chef, une brute nommée Trachemard Cherchesang nous a ordonné de lui donner la moitié de notre récolte, ainsi qu'une ou deux de nos filles pour distraire ses hommes. Il reviendra demain et a juré de nous exterminer si nous ne lui donnons pas ce qu'il demande. Ces hommes sont d'immondes dégénérés issus des armées lunar et nous sommes incapables de nous défendre. Aidez-nous ! »
Si Madril n'est pas assez convaincant, faites intervenir Illena et les autres villageois. A force de pleurs et de cris, ils finiront bien par persuader les personnages de leur prêter main forte. A ce moment-là, Madril ajoute : *« Un allié peut également se joindre à nous, mais c'est un puissant seigneur de guerre, qui refuse d'écouter de simples paysans. Vous parviendrez sans doute à le convaincre. Ce champion habite sous une colline à deux heures de marche d'Orgedin. C'est un seigneur mostali, nommé Alberich. On le dit redoutable... »*
Les aventuriers sont à présent libres d'agir comme ils le désirent. Soit ils partent tous à la recherche du nain, soit une partie d'entre-eux reste au village afin de le fortifier et éventuellement d'enseigner quelques rudiments du maniement des armes aux paysans.

LE SEIGNEUR DE LA GUERRE

Le chemin qui conduit à la maison du nain serpente à flanc de coteaux, traversant des herbages et des petits bois de résineux. Ca et là, des animaux sauvages s'enfuient au passage des aventuriers. A un détour du sentier, apparait finalement le domaine d'Alberich : une petite colline entourée d'une palissade installée au bord d'un fossé au fond garni de pieux. Une petite tour en bois, au sommet de laquelle flotte un étendard rouge frappé d'une

double hache, est installée à côté d'un pont-levis relevé.

S'ils se placent face au pont-levis et lancent des appels, les personnages verront bientôt apparaître la tête d'un canard courroucé au sommet de la tour : *« Le Maître ne veut pas être dérangé ! »* hurle celui-ci d'une voix nasillarde. *« Il se repose et sa colère est grande quand on le réveille trop tôt ! Passez votre chemin ! Ouste ! »* Ce canard, qui répond au doux nom de Dwingo, est particulièrement obtus (imaginez une espèce de Daffy Duck, version médiévale !) et les aventuriers devront déployer des trésors de patience et de persuasion (compétences de Communication) pour qu'il consente à abaisser le pont-levis dans un grand grincement inquiétant.

Albérich le Furieux

Ce vieux nain a servi dans bien des armées avant de se retirer à l'écart du monde, dans cet endroit. Sa jambe gauche est en bois et la moitié de son visage porte des traces de brûlures

Son oeil unique (l'autre est dissimulé sous un capuchon de bronze ouvragé) fixe ses interlocuteurs avec férocité et il a un tempérament emporté. Il méprise les villageois (*« ces cul-terreux minables »*) et n'accepte de parler qu'avec des guerriers. Albérich ne parle pas, il rugit ! Il ne mange, ni ne boit ; il se goinfre de sangliers entiers et plonge la tête dans des tonneaux de bière ! Ce personnage extravagant fait tout à l'excès et les aventuriers auront les pires difficultés à s'entendre avec lui.

Dwingo

Ce canard est le fidèle serviteur d'Albérich. Après lui avoir servi d'écuyer au cours de sa vie de soldat, il a troqué ses armes contre le bonnet de cuisinier et la livrée de majordome. Stupide, bavard et soupçonneux à l'extrême, il a le don d'exaspérer son maître. Heureusement, sa dextérité naturelle lui a permis jusqu'à présent d'esquiver les haches que ce dernier lui lance régulièrement à la tête !

Convaincre Albérich

Albérich reçoit les aventuriers dans sa salle de réception installée sous la colline. C'est une grande pièce ronde éclairée par des flambeaux, dont le mur est orné de trophées guerriers : armes diverses, têtes d'ennemis momifiées, blasons, armures et bannières.

Le nain est assis sur un grand trône de bois sculpté recouvert de peaux de loups. Il a revêtu aujourd'hui une imposante armure de bronze verdi constellée de pierres semi-précieuses. Sa hache préférée est posée négligemment en travers de ses jambes. Sa barbe hirsute, son casque cornu et son oeil brillant de fureur le rendent particulièrement impressionnant...

Albérich écoute les aventuriers en montrant des signes évidents d'agacement. Finalement, il explose : *« RRRRAAAHHH ! ! !* (Rugissement) *Moi, Albérich le Furrrieux, seigneurrr mostali, terrreur des trrrolls, me battrrre aux côtés de bouseux ? ! ! Arrrh ! C'est trrrop drrrôle ! Je ne combats qu'en compagnie de vérrritables guerrrriers ! ! ! »* Si les aventuriers lui font remarquer que, justement, ils appartiennent à cette dernière catégorie, il s'esclaffera de plus belle et les mettra au défi de prouver leurs dires. A cette fin, Albérich leur impose 7 épreuves.

a) Le duel des assoiffés. Dwingo ramène deux tonnelets de bière noire, âcre et mousseuse. *« Qui osera vider son tonnelet cul-sec avec moi ? ! »* rugit Albérich. L'aventurier qui relève le défi doit effectuer un jet sur la Table de Résistance : CON contre la force de 15 de la bière. Si le jet est raté, il s'écroule à terre inconscient (1D6 tours). Sinon, il réussit à vider le tonnelet, avant de tomber à genoux et de s'endormir (1D6 rounds).

b) Le duel de taverne. Il faut gagner une partie de bras-de-fer (FOR contre FOR) contre Albérich. Un succès enthousiasmera le nain : *« Pas mal pour un jeunot ! »*.

c) Le duel des assiégés. *« L'occupation du terrain est l'un des atouts de la victoire ! »* déclare Albérich. *« Si vous parvenez à creuser une tranchée avant que ce sablier soit vide, vous aurez droit à toute ma considération ! »*. Les aventuriers disposent de 20 minutes pour mener à bien cette tâche. Ils doivent faire la moyenne de leurs FOR et effectuer un jet sur la Table de Résistance de difficulté 16.

d) Le duel des archers. L'un des aventuriers doit prouver son adresse en tirant à l'arc sur une cible située à une cinquantaine de mètres. Albérich, lui, a une arbalète lourde.

e) Le duel des messagers. *« J'ai du mal à courir avec une seule jambe, mais Dwingo est encore solide sur ses pattes. Qui osera l'affronter sur 100 mètres ? »* (Jet sur la Table de Résistance contre la DEX de 18 du canard).

f) Le duel des assiégeants. Il consiste à lancer un grappin sur la palissade *(Lancer)*, puis à escalader celle-ci (jet de *Grimper* +20 %), en essayant d'aller plus vite qu'Albérich.

e) Le duel des braves. L'aventurier ayant le mieux réussi ses épreuves a le privilège d'affronter Albérich en combat singulier (sans intention de tuer). Le nain utilise une espèce de massue en bois (Att : 80 %, Par : 65 %).

Quels que soient les résultats des épreuves, Albérich accepte finalement de se joindre aux aventuriers. Il passe un sac en

bandoulière et va chercher à l'écurie son bison de guerre, Percetonnerre (qui ressemble plus aujourd'hui à une vache souffreteuse qu'à autre chose). Confiant son « castel » à Dwingo, il se lance sur le sentier de la guerre en hurlant une chanson paillarde...

L'ATTAQUE

Albérich et les aventuriers arrivent tard dans la soirée au village. Le nain exige immédiatement la meilleure maison pour lui-même et va se coucher après avoir distribué les tours de garde entre les villageois. La nuit se passe sans incidents.

Les préparatifs

Le lendemain matin, sous prétexte de discuter avec Madril, Albérich confie aux aventuriers le soin d'organiser la défense du village. Le flanc sud étant protégé par une crête rocheuse infranchissable, il ne reste que trois flancs à couvrir. Les joueurs peuvent envisager d'entraîner rapidement les villageois au combat (attention aux fourches maniées avec maladresse !) et prévoir l'édification de défenses de fortune (tranchées, barricades, etc...). Les paysans sont terrorisés, mais ils restent persuadés que tous leurs efforts sont vains. De toute façon, Albérich se montre très critique en examinant les mesures prises. Il décide de faire brûler une maison située un peu à l'écart, parce qu'elle peut servir de poste avancé à l'ennemi. Il se trouve que c'est celle de Strek, dont l'humeur taciturne tourne instantanément à la haine la plus tenace. Enfin, le nain se fait édifier une estrade en bois sur laquelle il s'installera : *« Afin de pouvoir embrasser la situation d'un seul regard. »*
Vers la fin de l'après-midi, un émissaire de Trachemard vient par la route nord réclamer la rançon. Devant le refus qui lui est opposé, il se retire en proférant d'horribles menaces. La troupe des bandits bivouaque à une demi-heure de là. Elle est composée de 5 humains et de 5 babouins. Une fois prévenus, les brigands s'élanceront à l'assaut du village.

Le premier assaut

La première attaque des brigands s'effectue dans le plus grand désordre. Persuadés qu'ils l'emporteront facilement, ils attaquent en formation dispersée. Mais dès que deux d'entre-eux sont tués, ils se retirent à l'abri de la forêt, pour préparer un plan d'attaque.
Note : les paysans ne savent pas combattre et ils se font repousser comme s'ils n'existaient pas. Albérich, quant à lui, refuse de se mêler au combat tant que sa présence n'est pas absolument nécessaire. Autant dire que les aventuriers vont avoir fort à faire ! Accordez des bonus à leurs compétences en armes, en fonction des fortifications qu'ils ont fait édifier. Faites-leur passer un mauvais quart d'heure, mais veillez à ne pas les tuer !

L'attaque nocturne

C'est peu avant l'aube, à l'heure la plus sombre de la nuit, que les bandits conduisent leur deuxième attaque. Deux babouins sont chargés d'aller mettre le feu aux cultures situées à l'est du village afin d'attirer les paysans (ce qui se produit effectivement si les aventuriers n'arrivent pas à les convaincre qu'il s'agit d'une ruse !). Au comble de la confusion, le reste de la troupe attaque sur le flanc ouest, non sans avoir envoyé quelques projectiles enflammés sur les toits de chaume du village.
Ce deuxième combat sera sans pitié et ne cessera que lorsque tous les bandits auront été mis hors d'état de nuire. Tous ? Non. En effet, Trachemard ne participe pas au combat. Il se contente de surveiller le déroulement des opérations depuis l'orée de la forêt. Quand il constate sa défaite, il pousse un hurlement de dépit : *« Aaaaaah ! Chiens ! Vous l'aurez voulu ! Je vais demander de l'aide à Grümmush ! »*
Puis il s'enfonce dans la forêt en direction du nord-ouest...
Un grand silence s'installe dans le village. Madril explique alors rapidement aux aventuriers que Grümmush est le chef d'une bande de broos renégats qui vit à quelques lieues au nord-ouest du village. S'il prend fait et cause pour Trachemard, tout est perdu !

LA POURSUITE INFERNALE

Albérich refuse d'accompagner les aventuriers. Il reconnaît avoir un peu vieilli et les événements de la nuit l'ont mis sur les genoux. Mais il déclare aussi qu'à leur retour, il acceptera volontiers de leur enseigner un peu de son savoir. S'ils sont encore en vie...

Sur les traces de Trachemard

La poursuite va durer environ deux jours. Pendant tout ce temps, multipliez les jets de *Pister* et de *Chercher* et décrivez les traces laissées par le chef des bandits. Au début, le trajet doit être assez facile. Mais, petit à petit, compliquez un peu les choses : faites surgir des rivières, des champs de buissons épineux, remplacez la forêt par des collines pelées et caillouteuses, etc... Trachemard essayera de brouiller sa piste par tous les moyens (progression à reculons, dans le lit des ruisseaux, etc.). Si vous sentez que

l'attention des joueurs se relâche, n'hésitez pas à recourir à la table de rencontre ci-dessous :

1. Les aventuriers croisent le chemin d'un ours particulièrement agressif. S'ils s'en tirent trop facilement, faites intervenir le reste de sa famille !
2. Ayant rencontré des bûcherons, Trachemard leur a raconté qu'il était poursuivi par de redoutables bandits. Les aventuriers vont devoir s'expliquer... et perdre un peu de temps.
3. Une meute de loups rôde autour des aventuriers.
4. Trachemard a saboté un pont de corde qui franchit un ravin. Il craque dès qu'un aventurier arrive au milieu (chute de 10 mètres). Il faut trouver un autre moyen de traverser.
5. Les aventuriers rattrapent un colporteur qui porte les bottes de Trachemard. Interrogé, il reconnaîtra qu'un homme très gentil lui a offert ses chaussures. Maintenant il faut retrouver la véritable piste du bandit (1d3 heures de perdues).
6. Trachemard a trouvé sur sa route un vieux piège de braconnier constitué d'une fosse profonde de 4 mètres remplie de pieux (10 % de chances d'empaler). Il l'a bien sûr remis en état.

Le dernier combat

Vers la fin du deuxième jour, les aventuriers entendent des voix rauques s'élever non loin d'eux. S'approchant avec précaution, ils découvrent Trachemard en grande discussion avec deux broos.

-Je dois parler à Grümmush, lui seul peut décider d'attaquer ce village !

-Raourr ! Attaker fvillache humain-puant ! Mmmmh ! Pbon zchair à manch !

-Nous zeulement ketteurs. Grümmush à des heures d'ici ! Nous aller temain !

Ce court dialogue devrait pousser les aventuriers à agir. S'ils parviennent à tuer leurs trois adversaires à la faveur de la nuit, le chef des broos ne sera jamais prévenu et Orgedin pourra encore couler quelques années tranquilles.

Quelques caractéristiques

Trachemar Cherchesang
(ancien mercenaire lunar)

FOR 16	CON 13	TAI 13
INT 11	POU 10	DEX 12
APP 7	PDV 14	

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Cimeterre	4	65%	55%	1d8+1+1d4
Lance cou.	4	65%	/	1d6+1+1d4

Compétences : Se cacher 40%, Pister 30%,.
Sorts : Vivelame 1, Protection 1, Disruption.

Les Brigands

(Cinq humains).
Points de Vie: 10.

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Cimeterre	2	30%	35%	1d6
Lance cou.	3	40%	30%	1d3+1

(Cinq Babouins).
Points de Vie: 9. Déplacement: 10.

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Griffes	9	40%	/	1d6+1+1d4
Crocs	9	40%	/	1d8+1+1d4
Lance	7	30%	30%	1d8+1+1d4

Albérich le Furieux

FOR 20	CON 16	TAI 8
INT 10	POU 10	DEX 10
APP 7	PDV 12	

Déplacement: 2. Armure de bronze.

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Hache de bataille	8	75%	75%	1d8+2+1d4
Arbalète	3	60%	50%	2d4+2

Compétences : Equitation 50%, Premiers Soins 50%, Faire un piège 70%, Lancer 70%, Grimper 50%.
Sorts : Protection 2, Soins 2, Vivelame 2.

Les Broos

N°1. Déplacement: 9. Points de Vie: 17.

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Coup de tête	10	30%	/	1d6
Massue	9	40%	30%	1d8

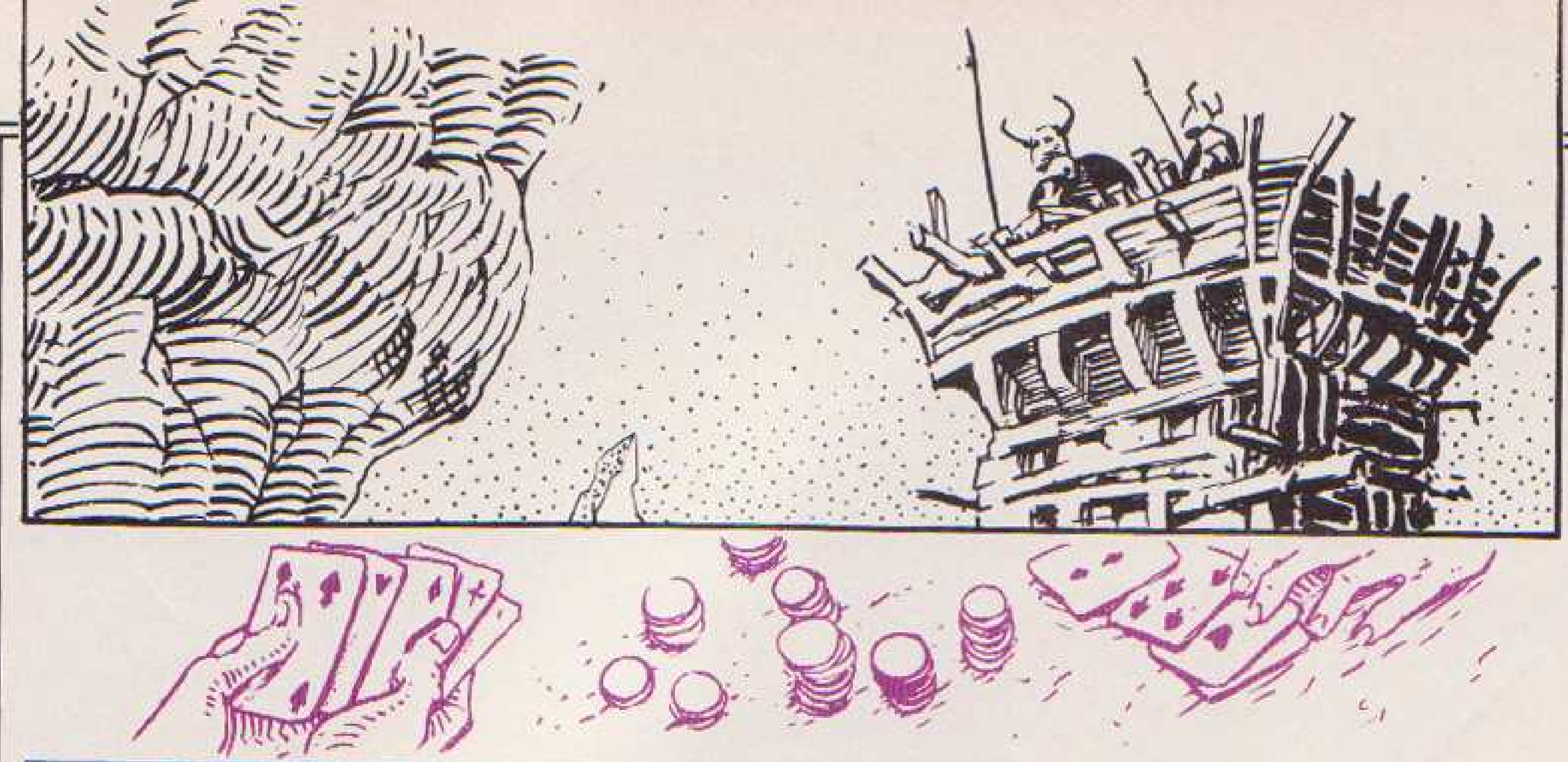
Trait chaotique : absorbe les sorts 1.
Compétence : Pister 70%.

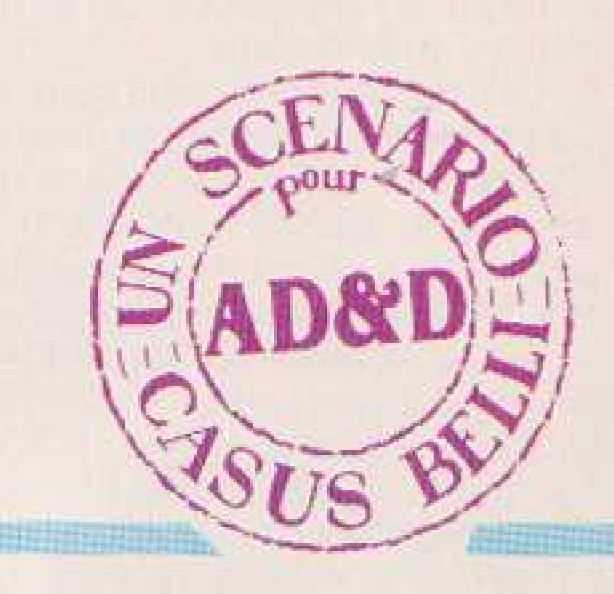
N°2. Déplacement : 9. Points de Vie : 19.

Armes:	SR	Att	Par	Dommages
Coup de tête	8	65%	/	1d6
Lance	5	60%	50%	1d6+1+1d4

Trait chaotique : +2 points de peau.
Compétences : Pister 70%, Ecouter 30%.

scénario
Guillaume d'Orbeville
illustration
Xavier Duvet
plan
Stéphane Truffert





Par une nuit d'automne

L'été se retire de la Marche d'Azilian, comme le souffle de la vie d'un corps à l'agonie. Les rues de la capitale sont à présent balayées par le vent du nord qui souffle en bourrasques. L'obscurité nocturne a étendu son manteau sur Azil, la capitale endormie.

« L'Auberge du Saltamar » est une bâtisse en bois à un étage, infestée d'araignées et située à l'extrémité ouest du quartier des pêcheurs. Un beau soir, ayant abondamment entendu parler de cet établissement, les aventuriers finissent par en franchir le seuil.

Une chance insolente

Après avoir bien mangé et bu à satiété, tout en se distrayant du spectacle offert par des danseuses de Laelith, les aventuriers vont faire un tour dans les salles de jeu du sous-sol de l'auberge. Curieux et « flambeurs » se pressent autour des tables où, sous l'oeil attentif des croupiers, se pratiquent des jeux aussi divers que la roulette, le bouthral et le brelant. Il règne dans cet endroit une atmosphère de ferveur quasi-religieuse. Circulant entre les tables, les aventuriers peuvent remarquer qu'un certain nombre de places sont inoccupées. Il ne leur sera donc pas difficile de rentrer dans une partie, s'ils le souhaitent.

L'un d'eux peut s'assoir alors à une table où se livre une partie de brelant, un jeu de cartes ayant de vagues ressemblances avec le poker actuel. Trois personnes sont déjà installées : une femme richement vêtue au regard troublant, un noble aziliannais éméché étreignant un flacon de vin et un marchand de la ville à l'expression maussade. Tandis qu'il prend place, l'aventurier est apostrophé par la femme : *« J'espère que vous êtes bon joueur, cette partie manque un peu d'entrain ! »* Quelle que soit sa réponse, elle lui adresse ensuite un petit sourire entendu et fait signe au croupier de distribuer les cartes. L'aventurier gagne rapidement de grosses sommes. Au bout d'une heure, il a pris 350 PO au noble, 200 au marchand et 150 à la femme. Ces derniers se retirent du jeu avec une mine dépitée, tandis que le noble, un certain Rulfo d'Avernes, reste assis à fixer stupidement son flacon vide. Il n'a plus qu'une dizaine de pièces d'or posées devant lui.

« Croupier, une dernière donne ! » marmonne-t-il d'une voix pâteuse.

La « dernière donne » est une coutume qui a force de loi en Azilian. Elle permet à un joueur malchanceux d'exiger que son partenaire remette en jeu la totalité de ses gains de la soirée (soit, dans le cas présent, 700 PO). En échange, il doit gager un bien d'une valeur au moins dix fois supérieure. C'est un risque qui peut s'avérer payant, l'instant est donc solennel. Dépourvu de liquidités, le noble signe un papier dans lequel il déclare céder, en cas de victoire, le titre de propriété d'une mine qu'il possède dans le nord, à proximité d'un village nommé Lanurgat. De l'avis de l'ensemble des spectateurs, c'est une véritable folie, la mine étant estimée à plus de 10.000 pièces d'or...

La donne se déroule lentement, et c'est dans un silence de mort que les cartes sont abattues. Une fois de plus, l'aventurier est vainqueur. Le noble pousse alors un cri étranglé et s'écroule sans connaissance, il faut l'emporter d'urgence. Le gagnant est rapidement entouré par une foule d'admirateurs qui le portent en triomphe. Le propriétaire de l'auberge lui rappelle alors que la loi exige que le titre de propriété soit enregistré chez un scribe-échevin, en présence de trois témoins. Mais au fait, qu'est-ce que produit la mine ? Ca, personne ne le sait...

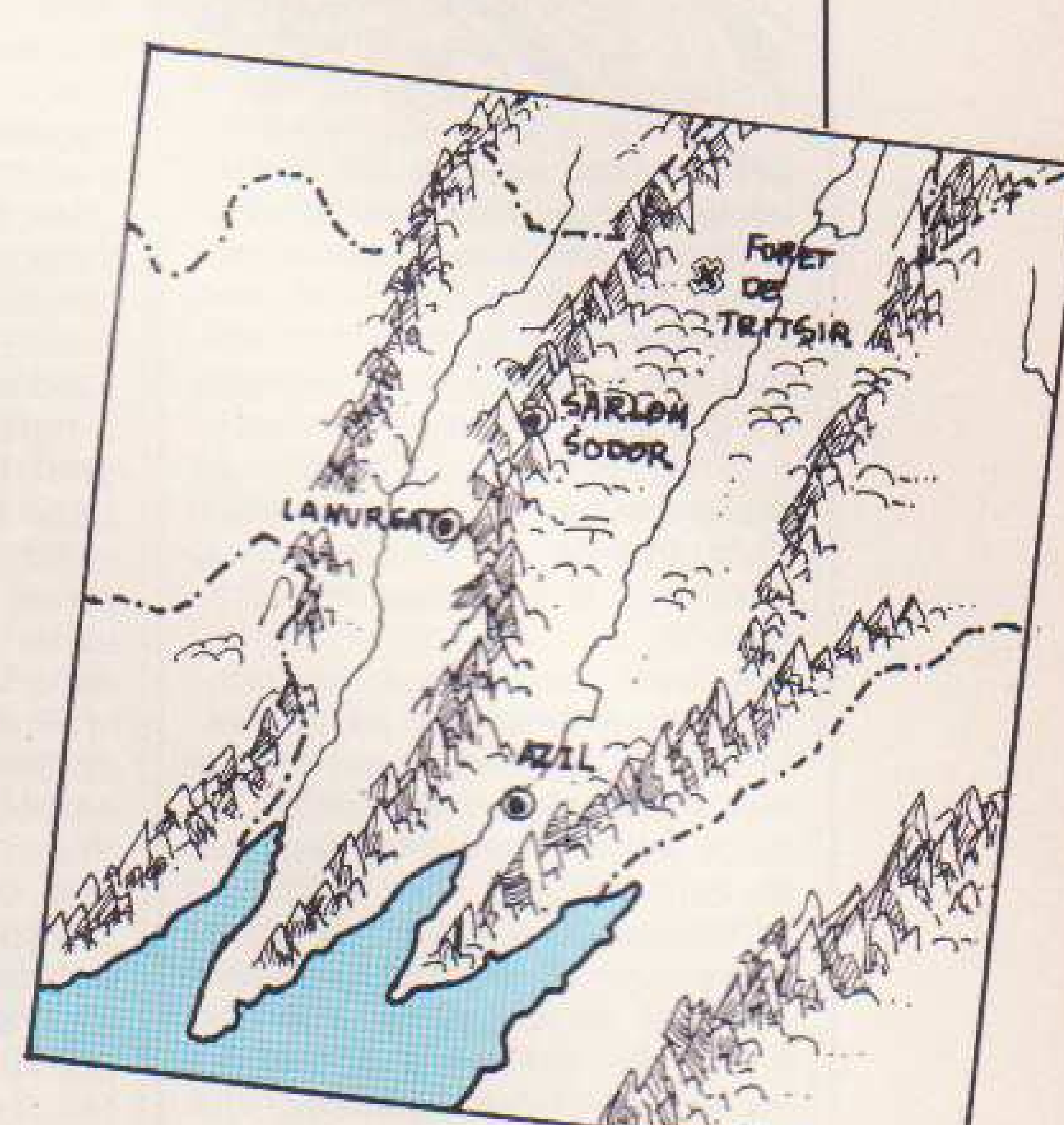
La mine de Lanurgat

Le lendemain matin, les aventuriers vont faire enregistrer leur titre de propriété chez Maître Rilder, un vieux scribe-échevin. Ce dernier demande 25 PO de frais de dossier et fournit des renseignements complémentaires. Le titre de propriété concerne une petite mine d'étain *ET* le village de Lanurgat, ce qui fait automatiquement de son détenteur un citoyen d'Azilian (attention aux problèmes de costume !). Les habitants du

Quand les puissants se liguent pour détruire un homme, ils arrivent souvent à leurs fins. Sauf si... Ce scénario de niveaux 3 à 5 a pour cadre les montagnes du nord de la Marche d'Azilian (cf CB n°42).

Les mystères des provinces de Laelith

L'héritage



village sont employés à la mine et perçoivent un salaire fixe agrémenté d'un pourcentage calculé d'après les quantités de minerai extrait.

Rulfo d'Avernes habite un hôtel particulier en ville. Si les aventuriers désirent lui rendre visite, il leur sera répondu que le Sire d'Avernes est parti en voyage pour une durée indéterminée. Ce mystérieux départ devrait les inciter à se rendre au plus vite à la mine qui se trouve à une petite journée de cheval au nord de la capitale. A l'occasion de ce court voyage, les aventuriers découvriront un nouvel aspect de la Marche. Alors que la côte est prospère, l'intérieur des terres est lui moins favorisé. A mesure de la progression vers le nord, cette impression devient plus nette. Ne subsiste plus que de maigres hameaux entourés de cultures, dont un bon tiers est en jachère. Aux premiers contreforts montagneux, la piste devient très inégale. Dévorée par une herbe maigre et jaunâtre, elle serpente à flanc de colline puis de montagne. C'est le domaine des troupeaux de moutons menés par des bergers taciturnes aux longues houppelandes et du vent des montagnes qui brûle les yeux.

S'ils sont partis en début de matinée, les aventuriers arrivent à Lanurgat en fin de journée. Le village est composé d'une vingtaine de masures en bois, frileusement regroupées à l'abri d'un éperon rocheux. L'entrée de la mine est située un peu plus loin : une gueule noire et béante qui semble se couvrir de bave, alors que la bruine commence à tomber... A mi-distance du village et de la mine, se dresse un cottage entouré d'un petit muret.

Une journée au village

Cette partie du scénario dépend essentiellement du comportement adopté par les personnages. S'ils font preuve d'impatience, faites intervenir le personnage de Tinaël (voir plus loin) dès la nuit qui suit leur arrivée. Si au contraire, ils prennent goût à leur rôle de nouveaux propriétaires et s'intéressent à la vie du village, laissez-les agir en maîtres des lieux durant quelques jours. La population du village se compose de 15 hommes, 11 femmes et 16 enfants ; 5 nains vivent dans une petite maison située à l'écart du village, ils sont chargés des travaux délicats et difficiles.

Les mineurs commencent à travailler vers 7 heures du matin et restent au fond de la mine jusqu'à 8 heures du soir. Les enfants de plus de 10 ans et certaines femmes les accompagnent pour pousser les wagonnets de minerai. Inutile de préciser que les habitants de Lanurgat mènent une existence misérable. Leurs organismes usés sont guettés par la maladie, et le contre-maître, un certain Mavroc, est peu enclin à laisser ses employés en repos.

Les personnages importants sont :

— **Mavroc.** Cet homme massif, au visage austère, dirige l'exploitation pour le compte de Rulfo. Il n'est guère apprécié des autres habitants du village, en raison de la dureté avec laquelle il les traite. Professionnellement parlant, il est très compétent et n'hésite pas à retrousser ses manches, à l'occasion. Le changement de propriétaire le laisse totalement indifférent Il est le seul contremaître minier capable à des lieues à la ronde, et il le sait. Les aventuriers le réaliseront vite s'ils le renvoient !

— **Marcil Henergan.** C'est un jeune homme frais émoulu de l'Institut d'Administration et d'Ingénierie d'Azil. Encore stagiaire, il a été affecté à Lanurgat pour son premier poste. Il en a encore pour un an et demi... Il est chargé de veiller à la bonne marche de l'exploitation et de surveiller le paiement des taxes qui doivent être versées à l'Etat. D'un naturel timoré, il a une peur bleue de Mavroc et, en cas d'incident, il prendra toujours le parti du plus fort.

— **Barfil.** C'est le tenancier du « Repos du mineur », un minuscule estaminet où l'on sert un étrange alcool ayant un goût d'ail. Il est également responsable du ravitaillement en victuailles et en produits d'usage courant.

Un village minier peut être le théâtre de nombreux événements. Si les aventuriers décident de prendre les choses en mains, n'hésitez pas à utiliser la table ci-dessous :

---

1. Un éboulement vient de se produire à l'intérieur de la mine, emprisonnant trois mineurs. Il faut les secourir d'urgence !

2. Les mineurs profitent de l'arrivée du nouveau propriétaire pour se mettre en grève. Ils réclament une augmentation de salaire (10 PO/mois + les primes), la semaine de 70 heures et de meilleures conditions de vie.

3. Les mineurs en ont assez de Mavroc. Une délégation va trouver le nouveau propriétaire et lui demande de renvoyer ce « contremaître sadique ». Celui-ci ne se laissera sûrement pas faire.

4. Un esprit hante la mine sous la forme d'une *Ombre* (Shadow). Il faut le traquer et le détruire.

5. Un groupe d'Agents des Exploitations Minières vient faire une tournée d'inspection. Ses membres sont particulièrement pointilleux *(« Comment ? Vous ne mettez pas de scellés en travers de l'entrée de la mine chaque soir, après le départ des ouvriers ? Votre cas s'aggrave mes gaillards... »)* et n'hésitent pas à infliger de lourdes amendes !

6. Des prospecteurs viennent s'installer à proximité de la mine. Leurs travaux ont tendance à empiéter sur les limites de la propriété. Ils fréquentent le « Repos du mineur » autant pour son alcool que dans la perspective de provoquer une belle bagarre.

Les aventuriers peuvent s'installer à leur guise à l'intérieur du cottage qui est déjà meublé et compte un étage. C'est une solide bâtisse dont les fenêtres sont munies de lourds contrevents de chêne. C'est précisément à l'un de ces contrevents que, par une nuit pluvieuse, vient frapper une main inconnue...

L'inconnue surgie de la nuit

La personne qui martelle les volets avec insistance est une jeune femme vêtue d'une tenue de voyage aux teintes passées. Elle est trempée jusqu'aux os et, tout en acceptant avec reconnaissance une boisson chaude, elle va se réchauffer auprès de la cheminée. En pleine lumière,

débarrassée de son lourd chaperon, elle se révèle plutôt mignonne, avec ses cheveux auburn coupés courts et ses grands yeux gris. La grâce elfique de sa silhouette indique qu'il s'agit d'une sang-mêlé. *« Mon nom est Tinaël. Je constate avec plaisir que vous êtes fidèles au rendez-vous. Lequel d'entre-vous est Zolgan ? »*
Nul doute que cette phrase laissera les aventuriers perplexes. Manifestement, la jeune femme se méprend sur leur identité. La suite des événements dépend de leur attitude. S'ils affirment à Tinaël qu'elle se trompe complètement, elle pâlira avant d'éclater en sanglots. A moins d'être des rustres sans coeur, les aventuriers s'empresseront de la consoler et la demi-elfe en profitera pour leur soutirer quelques renseignements. Que font-ils ici ? Comment sont-ils entrés en possession de la mine ? Nantie de ces informations, elle réfléchira un instant, puis fera appel à leur sens de la chevalerie et leur racontera l'histoire suivante :
« Arnellin, mon frère, était le régisseur d'un marchand nommé Bahameth, un individu abject, qui avait des visées sur ma personne. Il accusa injustement mon frère d'escroquerie et le fit incarcérer sur l'île pénitentiaire de Sarlom Sodor (sanglots). *Débarrassé d'Arnellin, il fit de moi l'une des créatures de son harem* (pleurs abondants). *Mais, dans mon malheur, j'avais conservé un ami : le chevalier Rulfo d'Avernes. Par l'intermédiaire d'un marchand d'Agramor, il loua les services d'une petite troupe de mercenaires commandée par un certain Zolgan. Il demanda à ces hommes de venir s'installer à Lanurgat pour qu'ils m'aident à faire évader mon frère une fois que je me serais enfuie du harem de l'ignoble Bahamet. Vous savez tout à présent. Je suppose que les mercenaires ont abusé de la confiance de Rulfo et qu'ils ne viendront pas ! Par les dieux, échouer si près du but !* (torrent de larmes). »
Si les aventuriers ne proposent pas spontanément leur aide, elle les suppliera de l'accompagner pour délivrer son frère. Qui pourrait résister au charme d'un aussi joli minois ? Par contre, si les aventuriers ne détrompent pas immédiatement Tinaël et si l'un d'entre-eux prétend s'appeler Zolgan, elle leur parlera très sèchement : *« Ma monture est dehors, sous la pluie. Que l'un d'entre-vous la mène à l'écurie. Zolgan, versez-moi un bol de soupe chaude et faites préparer ma chambre. Nous partons demain matin pour Sorlom Sodor ! »*

Quelques éclaircissements

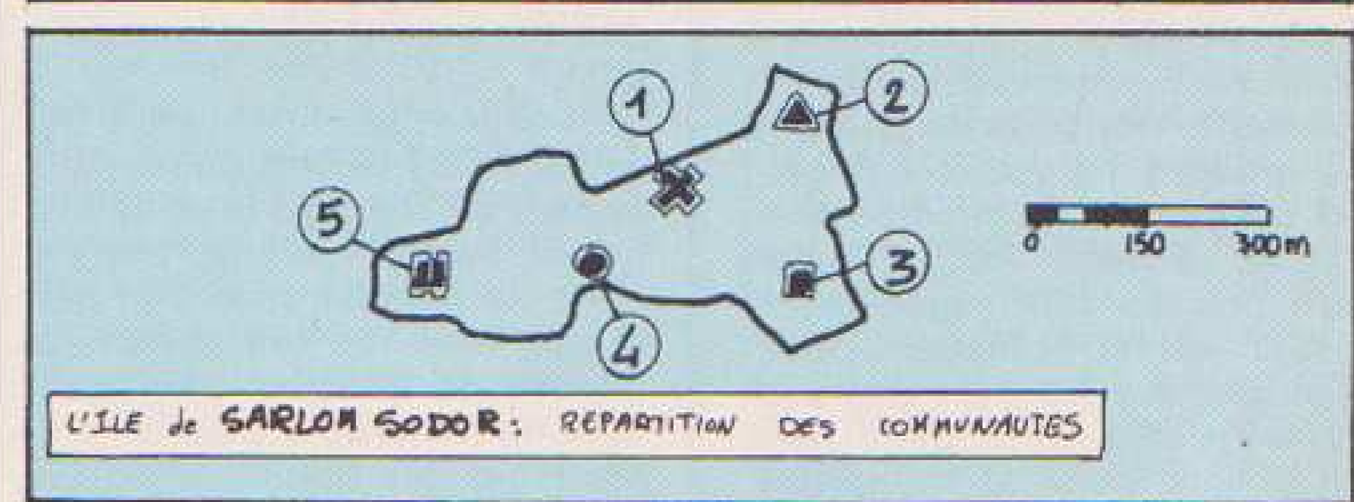
Il était une fois un magicien du nom d'Arnellin, un homme aux idées généreuses, estimé de la plupart des habitants d'Azil. Pour son malheur, il était d'un tempérament fier, n'hésitant pas à critiquer ouvertement les agissements du Conseil Collégial et de certains de ses collègues. Il s'attira ainsi la colère du Vergobret et des plus puissants mages d'Azilian. Arnellin se retrouva ainsi rapidement seul et sans appuis. Seul un richissime armateur, Odromont Vandebout, lui garda toute son amitié. Voici trois mois, dans un pamphlet intitulé « Le constat social », Arnellin déchiqueta d'un style incisif le régime politique de la Marche. C'en fut trop pour le Conseil qui décida sa mise en accusation. Au cours de cet épisode honteux, certains mages n'hésitèrent pas à prêter leur concours aux soldats du Vergobret. Ils détruisirent les défenses magiques d'Arnellin et, l'ayant dépouillé de tout pouvoir, le livrèrent aux autorités. Le procès du malheureux magicien fut une parodie de justice. Sans le veto de Vandebout, il aurait été condamné à mort. Quoi qu'il en soit, son sort ne fut guère plus enviable. Le pouvoir et l'esprit d'Arnellin furent enfermés dans une gemme enchantée confiée à la garde de son ennemi juré, le mage Tritsir Aigredent. C'est donc le corps d'un amnésique qui fut débarqué sur l'île de Sarlom Sodor. Fin du premier acte.
Sur ces entrefaits, Odromont Vandebout mourut de vieillesse. La somme qu'il légua à ses héritiers fut dérisoire et le bruit se répandit qu'il aurait dissimulé quelque part la plus grande partie de sa fortune. Vint alors à l'esprit de quelques personnes que Vandebout avait certainement mis Arnellin dans la confidence. Ces personnes étaient : un noble désargenté du nom de Rulfo d'Avernes, un couple de marchands et une aventurière nommée Tinaël. Ce sinistre quatuor échafauda un plan. Un serviteur de Rulfo se chargerait de recruter une bande de mercenaires sans scrupules. Arrivés à Azil, ils devraient aller jouer au brelant à l'auberge de Saltamar. Une phrase code échangée avec la femme du marchand permettrait à leur chef (un certain Zolgan) de se faire identifier. La partie, truquée, aurait alors pour conséquence de faire gagner à ce dernier une mine appartenant à Rulfo. De la sorte, les mercenaires pourraient s'approcher de Sorlom Sodor sans éveiller les soupçons. Ensuite, guidés par Tinaël, ils feraient évader Arnellin, iraient récupérer la gemme enchantée et interrogeraient le mage une fois qu'il aurait recouvré ses moyens. La cachette de Vandebout révélée, il serait abattu et jeté aux araignées carnivores. Fin du deuxième acte.
Mais la troupe de Zolgan fut retenue deux jours durant dans un port du Matriarcat d'Olizya et l'un des aventuriers, installé à la table de brelant, donna sans le savoir la phrase code convenue...
Si Tinaël apprend que les aventuriers ne sont pas des mercenaires, elle cherchera à remplir tout de même sa mission en se servant d'eux. Le MD, s'il le souhaite, peut faire apparaître la troupe de Zolgan à un moment critique de la suite du scénario. Elle est composée d'une demi-douzaine de guerriers de niveau 3 et Zolgan est de niveau 5.

L'île du désespoir

Sarlom Sodor n'est qu'à une demi journée de cheval de la mine. L'île pénitentiaire se trouve au centre d'un lac de montagne pris en permanence sous une épaisse chappe de brume. Elle est de petites dimensions (600m de long sur 250 de large environ). Son unique végétation consiste en quelques buissons épineux rabougris qui poussent le long de la côte sud.
Sarlom Sodor n'est pas à proprement parler une prison : on n'y trouve ni hauts murs, ni barreaux, ni même des geôliers. Les prisonniers (une cinquantaine) vivent sans contrainte, cultivant eux-mêmes de maigres jardinets et s'abritant à la nuit tombée dans de petites grottes creusées dans le sol. L'île accueille des prisonniers récalcitrants et des personnes qui, pour une raison quelconque, se sont attirées les foudres du Conseil. Ils n'y restent jamais très longtemps (six mois en moyenne), car une terrible maladie sévit sur l'île et vient vite à bout des plus résistants...
Les soldats du Vergobret ne se risquent pas sur l'île. Ils se contentent d'établir un double système de surveillance tout autour. Le premier est composé d'une série de pontons flottants, situés à 500m des côtes. Mesurant 20m de côté et dotés de petites tours, ils abritent 6 hommes armés d'arcs et d'épées courtes (guerriers niveau 2, CA 7, pts de vie : 20, dommages : 1-6/1-6). Le second système consiste en une demi-douzaine de fortins érigés sur les berges du lac. Ils contiennent chacun une garnison de 50 hommes, dont la moitié à cheval. Les soldats sont surtout attentifs à prévenir une hypothétique évasion. Qui serait assez fou pour se rendre de son plein gré sur l'île ?

A l'auberge de la Truite qui Chante

Venant de Lanurgat, les aventuriers arrivent au village de Kerné en début d'après-midi. C'est une bourgade partiellement lacustre édifiée au bord du lac. Ses 300 habitants vivent entièrement de la pêche et de la culture de quelques terrains fertiles gagnés sur la montagne. « La Truite qui Chante » est l'unique auberge du village. On y sert un alcool de poisson aux effets « surprenants » (jet sous 3xCon pour ne pas pleurer abondamment). Chagoula, la tenancière de l'auberge, est une matrone au verbiage intarissable. Si les aventuriers l'interrogent à propos du lac et de Sarlom Sodor, voilà ce qu'elle peut leur apprendre :
- Les soldats ont peuplé le lac de créatures terrifiantes (faux).
- Des pontons de surveillance entourent l'île.
- Il arrive que les soldats patrouillent en barque sur le lac.
- L'île communique directement avec l'antre d'un démon mystérieux qui se repaît de l'âme des prisonniers (faux).
- Toutes les semaines, un convoi de nourriture escorté par six soldats arrive à Kerné et prend un bateau pour se rendre jusqu'à l'île. A quelques encablures du rivage, ils jettent quelques tonneaux de ravitaillement que les prisonniers récupèrent.



Le pénitencier de la mort lente

Laissez les joueurs élaborer leur plan et donnez-leur de bonnes chances de réussite, pourvu que leurs actions soient réfléchies, sensées... et surtout discrètes ! Quelques combats livrés sous le couvert de la brume ajouteront

certainement à l'ambiance de la partie.
Une fois sur l'île, les aventuriers vont devoir chercher Arnellin, ce qui ne sera pas facile car le sol de Sarlom Sodor est percé d'une infinité de grottes. Il est en outre indispensable que Tinaël puisse voir son « frère », afin de l'identifier. Les aventuriers devront agir avec prudence : s'ils sont découverts, il y a fort à parier que des prisonniers chercheront à s'enfuir avec l'embarcation qu'ils ont utilisé pour venir. Quoi qu'il en soit, affaiblis par la maladie, les détenus de Sarlom Sodor ne sont pas des adversaires bien dangereux. Ils vivent en communautés : (1) les moines hérétiques, (2) les hommes politiques « inciviques », (3) les marchands spoliés par le Conseil, (4) les nains qui tentent de s'évader en creusant un tunnel sous le lac et enfin (5) les prisonniers de droit commun dont Arnellin fait partie.
Tous les soirs, ces hommes se réunissent autour de maigres feux de camp pour converser d'une voix lasse. A ce moment-là, les aventuriers peuvent les observer afin de repérer le magicien. Un détail doit pourtant les intriguer : certains captifs ont le visage dissimulé par de grands voiles, à la manière des hommes du désert. Tous sont atteints à des degrés divers par la maladie (voir encadré). Tout aventurier entrant en contact avec la peau d'une personne infectée doit réussir un jet de pourcentage sous 4XCon ou être contaminé à son tour.
Une fois Arnellin repéré, les aventuriers doivent l'enlever sans tarder. N'oubliez pas que le mage est amnésique et qu'il est, lui aussi, atteint par la maladie. Pour l'instant, les signes de cette dernière ne sont visibles que sur sa poitrine et ses cuisses. La réaction des autres prisonniers est conditionnée par la manière dont procéderont les aventuriers. S'ils font beaucoup de bruit, ils risquent fort d'attirer l'attention...

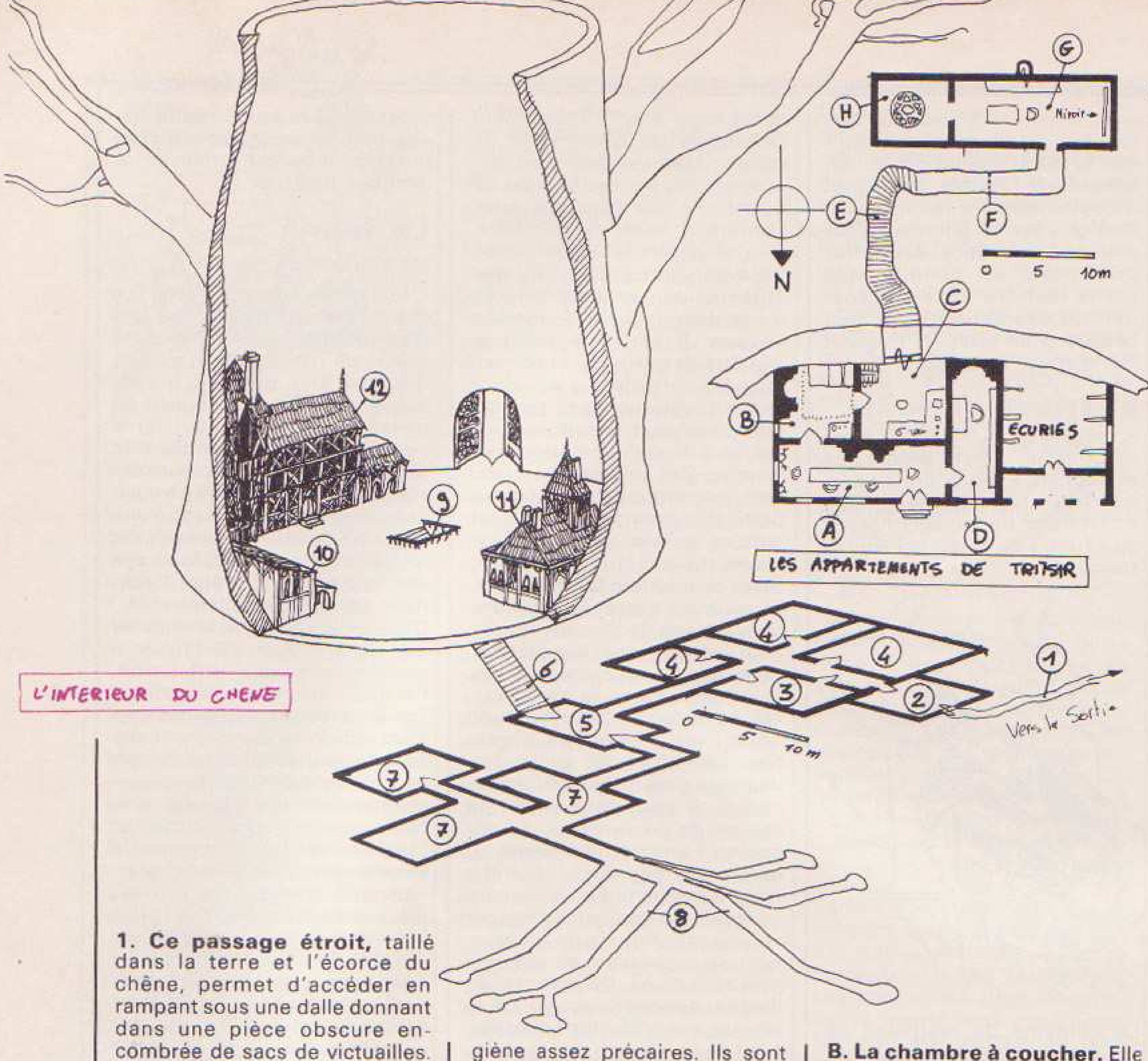
L'esclave en fuite

A présent qu'ils ont mis la main sur Arnellin, il reste encore aux aventuriers à reprendre au sorcier Tritsir Aigredent la gemme à l'intérieur de laquelle l'esprit du « frère » de Tinaël est emprisonné.

Le domaine du magicien se trouve au sein d'une forêt profonde, dont les habitants lui ont prêté allégeance. Cette forêt se trouve à une journée de cheval au nord-est de Sarlom Sodor. Au cours de leur progression à l'ombre des arbres moussus, les aventuriers vont fréquemment rencontrer de petits sites de coupe, dont certains sont encore habités par des familles de bûcherons. Ce sont des gens taciturnes, mais hospitaliers. S'ils engagent la conversation, les aventuriers apprennent que Tritsir vit au centre de la forêt, à une demi-journée de marche environ. Il se fait appeler le « Maître des Arbres » et soumet tous les forestiers à un lourd impôt. C'est une sorte de despote ténébreux, craint de tous, qui vit à l'intérieur d'un chêne énorme. Ses soldats, des cavaliers aux armures noires, sont particulièrement cruels. Il est notoire qu'une centaine d'esclaves travaillent à son service.
Si les aventuriers le souhaitent, ils pourront passer la nuit dans une cabane isolée et souper d'un maigre brouet aux plantes.
Le lendemain matin, alors qu'ils chevauchent depuis trois heures en direction de l'antre de Tritsir, les aventuriers entendent des bruits de galopades, des rires gras et des cris déchirants. S'approchant de la source de ce vacarme, ils découvrent une petite clairière au centre de laquelle un homme maigre trébuche pitoyablement en levant les bras pour protéger son visage. Autour de lui tournent deux cavaliers en armures noires armés de fouets et d'épées courtes (niveau 3, CA 3, pts de vie : 25, dommages : 1-6/1-6). A chaque passage, ils assènent un coup de fouet à leur victime hurlante. *« Voilà ce qu'il en coûte de vouloir s'évader, esclave ! »* ricane le plus gros des cavaliers.
Nul doute que les aventuriers ne laisseront pas passer cette occasion d'entrer en contact avec une personne échappée de la demeure de Tritsir !

Le chêne mystérieux

L'esclave se nomme Travor. Il a été capturé voici deux ans lors d'un raid qu'Huldin, le chef de guerre de Tritsir, a mené au delà des frontières du nord. Il s'est évadé après avoir découvert un passage souterrain qui lui a permis de déboucher dans la forêt entourant la demeure du sorcier. Cette dernière se trouve dans un chêne creux haut d'une trentaine de mètres. Le sommet de cet arbre ayant été foudroyé lors d'une nuit d'orage, l'intérieur est donc à ciel ouvert.
Depuis deux mois, le bruit court que le pouvoir de Tritsir a considérablement augmenté. Par une indiscrétion des gardes, Travor a appris que le sorcier s'est enfermé dans une salle secrète pour conjurer un démon au cours d'un rituel qui prendrait environ une journée. Une fois remis de ses émotions, l'esclave accepte d'indiquer à ses sauveurs l'entrée du souterrain qu'il a emprunté. Elle est dissimulée dans les fourrés, à 200 mètres du chêne de Tritsir.
A l'abri des buissons, les personnages peuvent observer l'arbre gigantesque dont le tronc, parfaitement lisse est percé au niveau du sol de 2 portes monumentales en bronze. Après un dernier regard sur la forêt des alentours, les aventuriers s'enfoncent dans les ténèbres du passage... (Voir plan).



1. Ce passage étroit, taillé dans la terre et l'écorce du chêne, permet d'accéder en rampant sous une dalle donnant dans une pièce obscure encombrée de sacs de victuailles.
2. La remise. Ici sont entreposés, dans le plus grand désordre, des victuailles et du matériel d'excavation. La porte est fermée à clé.
3. La cuisine. Une demi-douzaine de cuisiniers s'y affairent durant la journée. Ce sont des esclaves, eux aussi, mais l'un d'entre-eux est une espèce de « collaborateur » assez satisfait de son sort...
4. Les dortoirs. La nuit, une centaine d'esclaves s'y entassent dans des conditions d'hygiène assez précaires. Ils sont déserts le jour (les esclaves vont travailler dans la mine).
5. La salle de garde. Six guerriers y veillent en permanence la nuit (deux seulement le jour). Les gardes : niveau 3, CA 3, pts de vie 25, dommages 1-8 (épées longues).
6. Cet escalier donne dans la cour.
7. Des salles vides en cours d'achèvement.
8. Des galeries minières (houille) en cours d'exploitation. Des esclaves y travaillent en permanence, surveillés par trois gardes. D'énormes racines sont visibles un peu partout dans les parois des passages et des salles.
9. La cour intérieure de vastes dimensions.
10. Des écuries. Elles contiennent une vingtaine de chevaux.
11. Les baraquements des gardes. Ils sont habités par une vingtaine de soldats et abritent un dortoir, un réfectoire et les appartements privés d'Huldin (guerrier niveau 5, CA 3, pts de vie 40, dommages 3-10 : épée longue +2) qui a la garde du trésor de son maître (50.000 PO). Les gardes ont les mêmes caractéristiques qu'en (5).
Il n'est pas rare de voir des soldats déambuler dans la cour, surtout vers midi, quand ils peuvent bénéficier des rayons du soleil !

Les appartements de Tritsir (12)

A. Une belle salle à manger ornée de trophées de chasse (cadeaux de Huldin). Deux soldats sont postés en permanence devant la porte d'entrée
B. La chambre à coucher. Elle est décorée avec un goût tapageur (statues érotiques, draps de lit en soie rose, etc...).
C. Le laboratoire. Tritsir y exécute quelques travaux mineurs. On y trouve cependant un nombre impressionnant de cornues, creusets et autres instruments « scientifiques ». Un passage secret dans le mur sud permet d'accéder au laboratoire souterrain.
D. Cette riche bibliothèque contient un grand nombre d'ouvrages précieux, ainsi que des cartes des environs. L'un des tiroirs de la table de travail du sorcier contient une bourse de 100 PO ainsi qu'une dague joliment ouvragée (dague +3).
E. Cet escalier glissant et humide, éclairé tous les 5m par des torches argentées sur lesquelles ont été jetés des sorts de *Lumière Eternelle,* mène au laboratoire secret de Tritsir.
F. Une grille barre le passage. Elle grince horriblement et si les aventuriers l'ouvrent sans prendre de précautions, Tritsir sera prévenu de leur arrivée.
G. Le laboratoire secret. Il est apparemment vide, mais recèle des trésors : une demi-douzaine de fioles magiques (au choix du MD), une boule de cristal, 3 rouleaux de sort (à déterminer également). Une cache secrète située derrière la bibliothèque abrite le livre de sorts du sorcier, ainsi qu'un *Bâton de Commandement.* Un *Miroir Piégeur de Vie* est fixé contre le mur du fond.
H. La porte d'accès est protégée par un *Piège à Feu* causant 1d4+7 points de dommages. C'est là que se trouve Tritsir.

S'il a entendu venir les aventuriers, il a le temps de lancer le sort *Invocation de monstres I* et les intrus se retrouvent confrontés à 8 démons Manes (DV 1, CA 7, dommages : 1-2/1-2/1-4). Dissimulé par un sort d'*Invisibilité,* le sorcier tente alors de gagner la cour et de rameuter ses soldats. Si les aventuriers ont été silencieux, le sorcier n'est prévenu de leur arrivée que par le déclenchement du *Piège à Feu.* Dans ce cas également, il se rend invisible et essaye de fuir en direction de la cour. Tritsir porte autour du cou la gemme contenant l'esprit d'Arnellin. Il comptait s'en servir comme réserve de pouvoir afin de conjurer et d'asservir un démon particulièrement puissant. Quoi qu'il en soit, cette source de fluide magique lui accorde un sortilège supplémentaire par niveau.

Epilogue

Tritsir sera certainement un adversaire difficile à vaincre, surtout si les aventuriers sont bruyants. Une fois le sorcier défait, Tinaël remerciera les aventuriers avec des larmes dans les yeux et leur annoncera qu'il faut regagner Azil en compagnie d'Arnellin, car c'est seulement auprès d'un autre mage puissant qu'il pourra recouvrer ses esprits. En fait, elle cherche seulement à gagner du temps et à endormir la méfiance des aventuriers. Le soir, à la veillée, elle tentera de s'en débarasser en versant un puissant somnifère dans leur nourriture. Si les joueurs démasquent Tinaël et sauvent Arnellin (il suffit de lui passer la gemme sur le front pour qu'il reprenne conscience), le mage les remerciera du fond du coeur, mais devra avouer son ignorance en ce qui concerne le trésor du défunt armateur. Vandebout a emporté son secret dans la tombe...

Caractéristiques des PNJ

TINAEL
Guerrière/voleuse niveaux 4/4, pts de vie 40, CA 5 (cuir + Dex). Anneau d'Action Libre, épée courte +2, fiole de supra-guérison, somnifère.

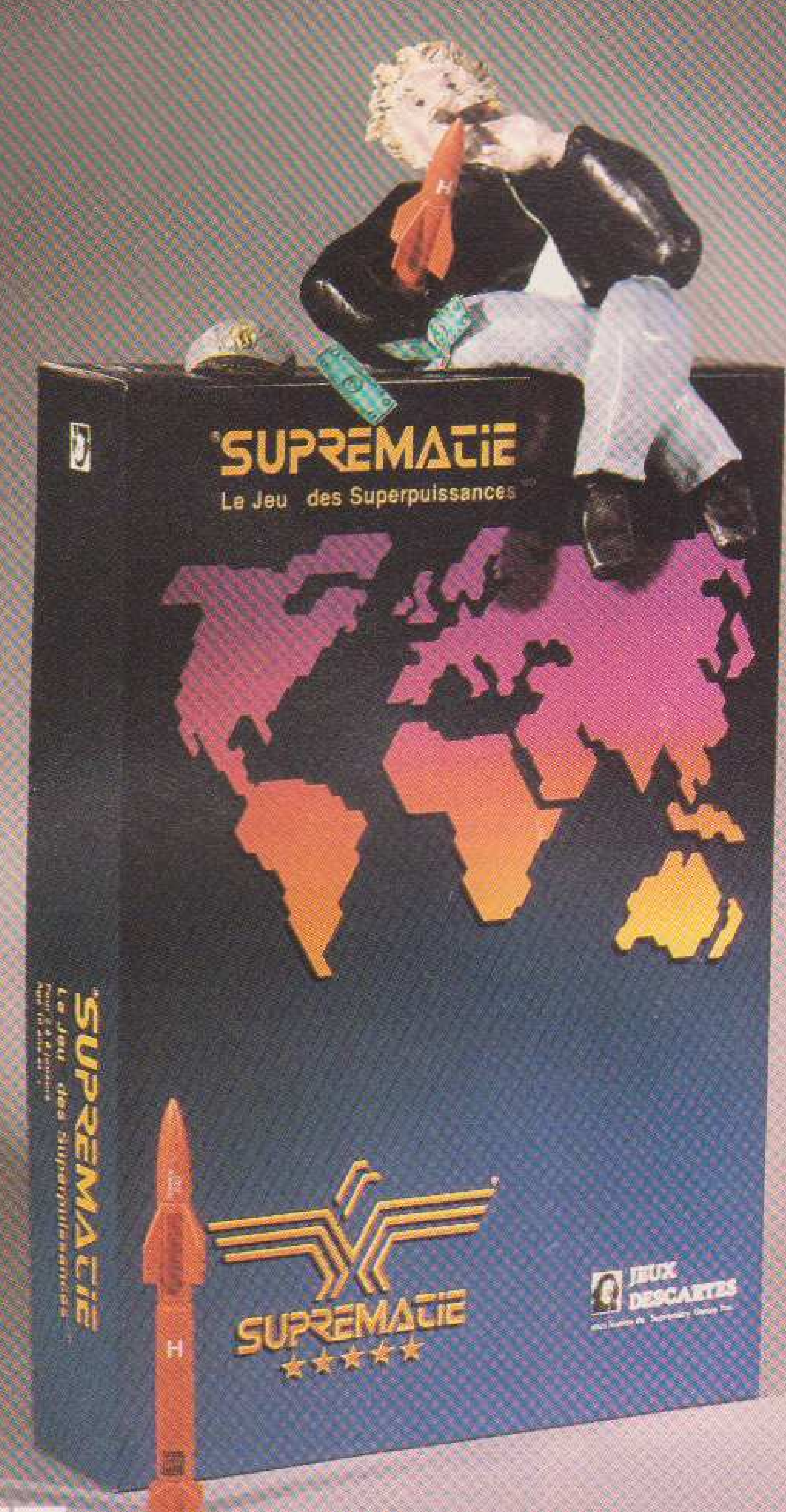
TRISTIR AIGREDENT
Mage niveau 7, pts de vie 28, CA 6 (Dex + anneau). Anneau +2, dague +3.
Sorts en tête
N1/Détection de la magie, Protection contre le mal, Sommeil, Disque flottant de Tenser, Serviteur invisible ; N2/Invisibilité, Image miroir, Corde enchantée, Toile d'araignée ; N3/Langues, Invocation de monstres I, Boule de feu ; N4/Globe mineur d'invulnérabilité, Piège à feu.

scénario
Denis Beck
plan
Stéphane Truffert
illustration
Thierry Ségur

La maladie de Sissimüth

« ...La maladie de Sissimüth est redoutable sous bien des aspects. On la contracte par simple contact physique et sa période d'incubation est de 3 jours. Rapidement, le corps du malade se couvre de cloques répugnantes et totalement inesthétiques. Les cloques apparaissent d'abord sur la poitrine et sur l'intérieur des cuisses et envahissent le reste du corps par la suite. Au bout de quelques semaines, le malade est sujet à des accès de faiblesse et devient étrangement malhabile. Au bout d'une période qui excède rarement 6 mois, le malheureux, transformé en une énorme pustule bouffie et rampante, s'effondre sur lui-même en produisant un « chloupf ! » retentissant. Il meurt alors dans d'atroces souffrances, dévoré de l'intérieur par ce mal qui provoque la putréfaction des chairs. Heureusement, si le malade parvient à trouver suffisamment rapidement un clerc très puissant, et s'il est assez riche pour se faire soigner, il a de bonnes chances de survivre... »
Extrait de « Discours sur des choses déplaisantes » par Ermold le Noir.

PUISSANT, ce jeu !



SUPREMATIE

Une Super Production Jeux Descartes

En vente dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon à découper

Je désire recevoir SUPREMATIE

Je joins mon règlement de 284 F (259 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES
5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM ______________ Prénom ______________
Adresse ______________________________
Code postal __________ Ville ______________

Elfes contre Nains

Elfe Citad

Après avoir passé en revue les hordes dragonnesques dans notre numéro 40, nous avions décidé de parler un peu des Nains. C'est alors que Maniak (qui mérite décidément bien son nom) a commencé à protester : « Les Nains ? Allons bon, ces avortons n'intéressent personne. Parlons plutôt des Elfes ! ». Ce fut alors au tour de Bassot de monter sur ses grands chevaux : « Non mais pour qui il se prend, ce rigolo ? Les Elfes sont des snobinards tout juste bons à nettoyer les écuries du Roi sous la Montagne ! ». La dispute qui s'ensuivit fut homérique. Maniak s'empara d'une corbeille qu'il jeta à la tête de Bassot, tandis que ce dernier lançait un pot de peinture orange fluo (ouvert !) sur Maniak. Bref, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, la rédaction ressembla à un champ de bataille. Heureusement Didier, notre sublime rédac'chef, eut une idée de génie : « Bon, Bassot arrête d'étrangler ton petit camarade, vous allez faire un article sur les Nains ET les Elfes ». Ouf !

La vieille haine Elfe-Nain sévit, même dans une même collection (Citadel).

Un « Ral Partha » et une « Grenadier » unissent leurs efforts.

Un mago nain et égaré de Grenadier.

Elfes. Guerrier Ral Partha et mago Citadel.

COLLECTION

Citadel

Fidèle à elle-même, cette société propose une débauche de modèles, où l'on retrouve à parts égales les deux frères ennemis.

En tête de liste, citons les Elfes de Tom Meier qui font figures de références absolues auprès de certains collectionneurs/joueurs au goût douteux (Maniak : *Ben voyons !*). Dans cette série (réf. C37), on trouve cinq pièces équestres et 9 piétons de qualité très honorable. Mais il faut surtout signaler la présence d'*une* Elfe, ce qui est rare. A part ça, Citadel a eu la bonne idée de prévoir des modèles particuliers pour les différentes races d'Elfes : Elfes Gris (réf. C08) et Elfes Noirs (réf. C09). Mais, hormis les C37, les détails de la plupart de ces figurines sont un peu grossiers (Maniak : *J'en connais un qui va le devenir !*). Et puis, il y a ces ■ %$ boucliers en plastique...

Du côté des Nains, par contre, le choix est vaste et la qualité irréprochable (Maniak : *Pfff...*). La variété des modèles est incomparable : Nains normaux, du Chaos, soldats, mineurs, etc... (réf. C06, ME33, ME82, C03). Il y a même des ensembles superbes qui sortent vraiment de l'ordinaire comme les mortiers et lance-roquettes des Nains du Chaos (réf. C22). (Maniak : *A quand la balançoire pour Nains attardés ?*).

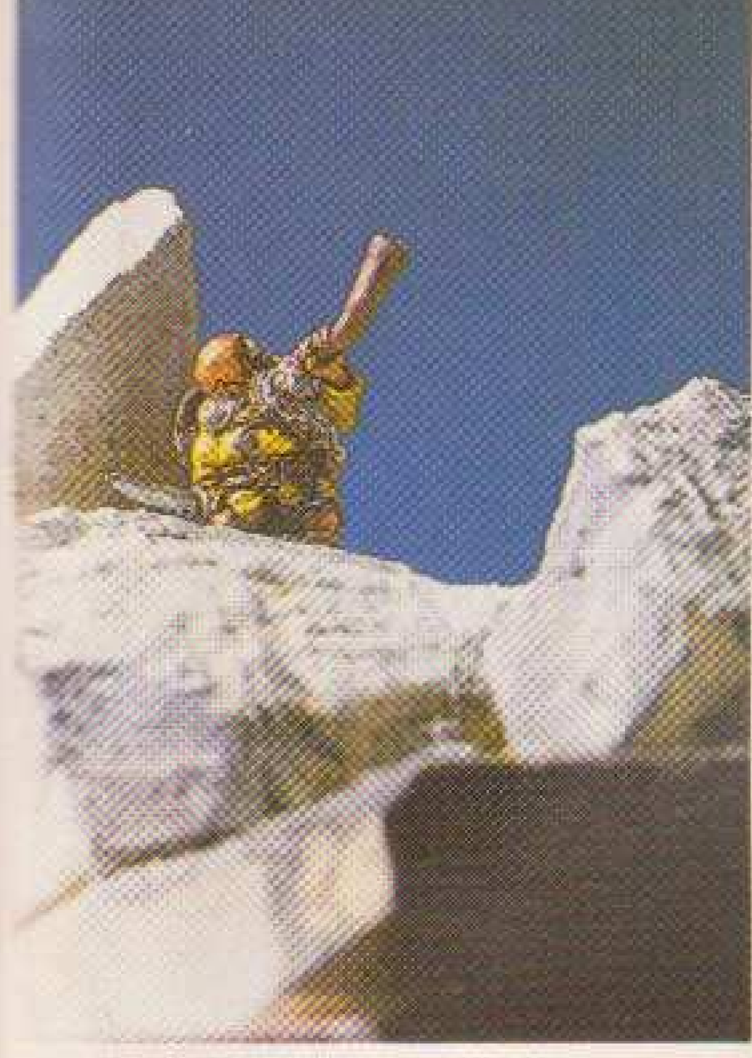
Ral Partha

Vu le nombre de références qui leur sont consacrées au catalogue, on sent bien que cette respectable firme s'intéresse beaucoup aux Elfes, on se demande bien pourquoi d'ailleurs (Maniak : *Eh, tu m'cherches ?*). Quoi qu'il en soit, on distingue dans ce domaine deux types de figurines : les « anciennes » et les « nouvelles ». Les premières bénéficient, comme toujours, d'une excellente gravure (ex : réf. V25 « Héros Elfe à pied et à cheval »), mais sont beaucoup plus graciles que les nouvelles (ex : V45, V38) qui, malgré leur excellente qualité, manquent un peu de panache (Maniak : *Et ta soeur ?*). Par contre, ces dernières, tout en étant très détaillées, semblent plus faciles à peindre.

Injustement, les Nains font les frais de « l'elfite aiguë » dont Ral Partha est la proie. Mais, à défaut de quantité, on a toujours la qualité (ex : V42). Regardez un peu ces belles barbes, ces regards farouches, ces haches menaçantes... Du vrai travail de Nain ! (Maniak : *C'est tout dire !*).

Armaggedon

Une nouvelle marque ? Française à 100 % de surcroît ? En voilà une bonne surprise ! (voir CB n°41) On peut regretter que sa première série soit consacrée aux Elfes (Maniak : *Moi, je trouve ça très bien.*), mais quand on voit le niveau de ces figurines...



Nain Ral Partha testant une « arme à déclancher les avalanches ».

Elfe d'Armageddon. Une classe indéniable.

Malgré sa barbe, ce nain est un petit nouveau de Ral Partha en France...

Un magicien elfe de Tom Meyer (Ral Partha).

Imaginez neuf Elfes Hauts à la gravure d'une extrême finesse (presque digne de Tom Meier, chapeau !), pourvus de lances, d'arcs, d'épées et de haches très bien réalisés. En outre, il n'y a pratiquement aucune bavure de plomb, les socles sont en métal et l'alliage utilisé pour la fabrication est d'excellente qualité. Je ne vous dit que ça : pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Vivement qu'elle nous fasse quelques Nains ! (Maniak : *Bof !*).

Grenadier

Vu le peu de réalisations proposées par cette vieille société américaine, nous ne nous attarderons pas. Signalons quand même quelques splendides petites choses comme cette « Lady Elf » (réf. BT 2018) et quelques Nains très corrects.

Prince August

Une mention spéciale pour les archers elfes de cette gamme. Fins et très bien proportionnés, ils méritent parfaitement le titre de « chef-d'oeuvres ».

TECHNIQUE

La beauté de l'Elfe

En ce qui concerne la peau et les visages, mieux vaut utiliser des tons « doux » avec des reflets pastels. Qui ne se souvient du visage de Galadriel dans le Seigneur des Anneaux ? Un teint de lys, de grands yeux et des cheveux blond cendré... Pour vous aider à choisir vos couleurs, voici un petit tableau avec quelques suggestions.

Type d'Elfe	Visage/Chair	Cheveux	Yeux	Vêtements	Ornements
Normal	Gris-blanc	Noir	Vert	Bleu-violet	-
Aquatique	Vert-argent	Bleu-noir	Noir	Vert Bleu-argent	Argent
Drow (noir)	Noir	Blanc-gris	Noir Jaune	Noir-marron Bleu-noir	Argent
"Haut"	Gris-blanc	Argent Or pâle	Ambre Violet	Blanc/Bleu Jaune	Or Argent
"Des bois"	Gris-blanc Vert pâle	Jaune Cuivré	Marron Vert clair	Vert/marron	Cuivre Or

Il faut peindre les Elfes avec beaucoup de minutie, en évitant de les « salir » : ces humanoïdes doivent rester d'une rare élégance. Les armures seront peintes en argenté avec des incrustations or sur argent.

La puissance du Nain

Ici, pas de difficulté. Les armures seront peintes en argenté sur fond noir. Les visages et les chairs sont de la même teinte que ceux des humains, mais il faut prêter une attention particulière aux barbes (la fierté du Nain !).

Barbes	Noires	Brunes	Blondes	Blanches
Base	Noir	Marron foncé	Ocre-jaune	Gris foncé
Brushing	Gris-bleu	Marron clair	Jaune vif	Gris clair
Finition	Gris Bleu clair	Cuivré	Jaune clair Blanc	Blanc

Il ne faut pas oublier que les Nains sont de grands amateurs de métaux précieux et de gemmes. Il ne faut pas hésiter à en mettre sur leurs vêtements et armures.

Texte
Frédéric Bassot et Maniak
Photos
Yoëlle

Regards aristocratiques et barbes courroucées mis en valeur par sa majesté Fred « Roi sous la Montagne » Bassot.

Bruits de plomb

● **Citadel France (AGMAT)** se porte bien ! Danièle Gaudry, son éminente présidente-en-chef, nous a déclaré que désormais toutes les figurines Citadel disponibles dans nos boutiques étaient fabriquées de ce côté-ci du Channel. Après s'être constituée en société anonyme (un signe évident de bonne santé), AGMAT a aussi élargi son champ d'activités en traduisant le wargame-figurines Warhammer. Encore !

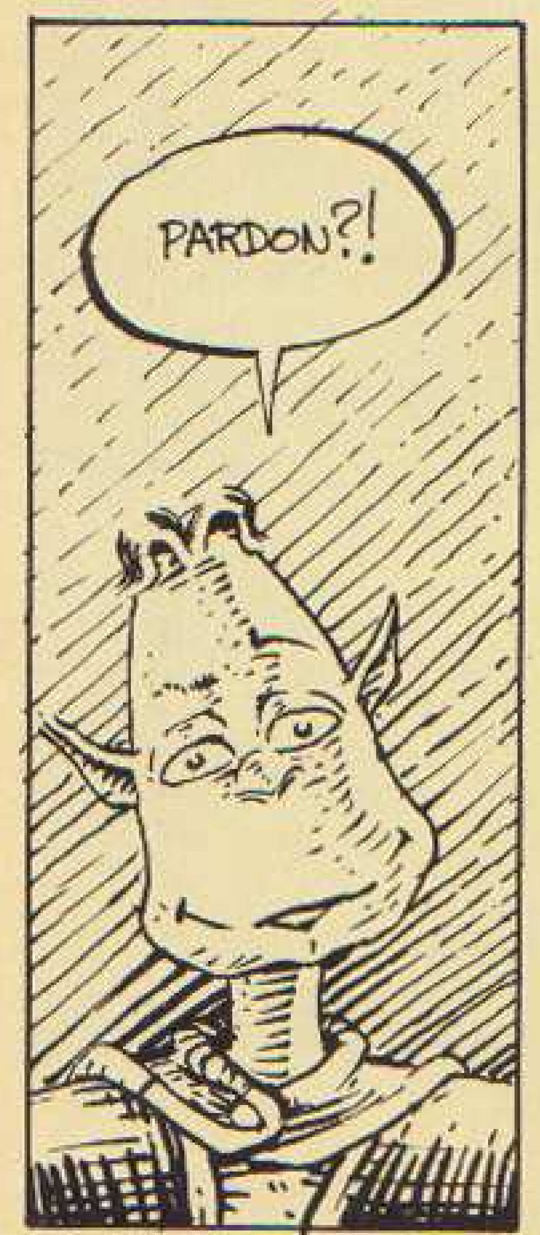
● Nous avons eu la chance de rencontrer le sculpteur vedette de **Prince August** (son nom m'échappe) lors du dernier Games Day à Londres. Il avouait alors avoir pris beaucoup de plaisir à créer les figurines pour Bitume, le jeu post-apocalyptique français et s'attelait à la conception de modèles pour Légendes Celtiques. Au vu du résultat, nous ne pouvons qu'espérer qu'il continue cette superbe production.

● Gérald Langlade, grand patron de **Ral Partha France,** n'est pas mécontent, lui non plus. Ses figurines remportent un succès grandissant auprès des passionnés et les nouveaux modèles sortent à une cadence infernale. Il paraît que ce n'est encore qu'un début...

Top modèle

● **Armageddon,** parallèlement à ses armées d'elfes, vient de sortir une série d'aventuriers, beaux, crédibles et originaux. Une prouesse. Et déjà arrivent des space marines, eux mêmes bientôt suivis de guerriers du chaos...

● L'Hydre (ref Ral Partha 10.417), superbe créature (dans son genre) issue des mains dorées de Tom Meyer nous revient en France. Le montage peut se révéler ardu ; après un léger ébarbage, assemblez les pièces dans l'ordre suivant : coller d'abord le train avant avec le train arrière, puis la queue, et en dernier les deux pièces des têtes. Car si vous commencez par assembler la tête et le train avant, puis l'ensemble avec l'arrière, le collage risque d'être fragilisé ou même de ne pas tenir. Le collage terminé, un très léger masticage sera à effectuer à la jonction des pièces.



CHEVALIER SÉGUR 95

FIN

STORMBRINGER

ORIFLAM et toutes ses vertus de travail invoquent pour vous une excellente année 1988.

Puisse la balance cosmique protéger vos âmes et vous guider sur les chemins de l'aventure.

Un travail de Titan nous a empêchés de répondre à votre courrier toujours aussi abondant, mais n'ayez aucune crainte, un groupe de démons de connaissance travaille avec acharnement pour vous répondre courant février.

Aujourd'hui, nous parlerons de trois grands points qui reviennent régulièrement dans vos lettres.

ÉCRAN DE LUXE DE STORMBRINGER

Cet écran est vendu au prix de 120 francs, numéroté et signé. Il ne sera tiré qu'à 500 exemplaires et ne sera jamais réimprimé. L'illustration est identique à celle de l'écran classique mais elle se différenciera par le nom STORMBRINGER imprimé en lettres d'argent plaquées à chaud. Un module totalement original l'accompagnera.

Cet écran est vendu sous forme de souscription directement auprès d'ORIFLAM. La vente par souscription est une collaboration entre le client et l'éditeur et elle n'est utilisée que pour des éditions de collection. Si cet écran vous intéresse, envoyez votre souscription de 120 francs à ORIFLAM et lorsque les 500 souscripteurs auront répondu, l'édition sera lancée. Vous recevrez alors votre écran de collection directement à votre adresse. La souscription date déjà de plusieurs mois et nous vous conseillons de prendre rapidement contact avec nous si vous êtes intéressé.

LA REVUE BROOS

ORIFLAM a la volonté d'offrir un service complet aux joueurs qui pratiquent ses jeux. Pour cette raison, vous allez bientôt pouvoir découvrir la revue BROOS, entièrement consacrée à la gamme ORIFLAM.

Pour commencer, voici en quelques lignes l'histoire de BROOS. Au printemps 1986, un groupe de joueurs a voulu faire partager sa passion pour les jeux Chaosium (principalement RuneQuest) et a décidé de créer un fanzine intitulé BROOS (du nom de l'une des créatures les plus ignobles de GLORANTHA).

A la sortie de STORMBRINGER, le groupe BROOS a pris contact avec ORIFLAM pour connaître son intérêt quant à la parution de scénarios dans leur fanzine. C'est à ce moment qu'ORIFLAM signe un contrat fantastique : RUNEQUEST. Intéressés par les compétences du groupe BROOS, nous leur avons proposé une collaboration beaucoup plus étroite. De cette discussion naît un projet de revue nationale s'adressant à tous les joueurs de la gamme ORIFLAM.

C'est ainsi qu'au printemps, vous pourrez lire le premier numéro de BROOS nouvelle formule.

De nombreux points seront développés dans cette revue. Vous pourrez y découvrir différents scénarios, la description détaillée des régions de vos mondes d'aventures, l'extension et le développement de points de règles, la présentation de personnages Non Joueurs importants comme un Grand Prêtre de la loi ou un Seigneur Runique. Bien sûr, cette revue vous ouvrira largement ses pages. Alors n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.

LE CLAN ORIFLAM

Vous êtes très nombreux à nous accorder votre confiance et nous vous en remercions. Nous vous proposons donc un nouveau service : le Clan ORIFLAM. Le Clan réunira tous les joueurs de la gamme des produits ORIFLAM. Une fois membres, vous serez les premiers au courant de l'évolution des jeux et scénarios à venir. Vous pourrez également figurer sur un annuaire qui vous permettra ainsi de trouver plus facilement des aventuriers pour vos jeux préférés. Des petits concours seront organisés et récompenseront vos connaissances des mondes des Jeunes Royaumes, de Glorantha ou de la Terre du Tragique Millénaire.

Renseignez-vous donc vite en envoyant votre courrier à l'adresse suivante :

CLAN ORIFLAM
7, rue de Villers-l'Orme
MEY - 57070 METZ

Jouer plus souvent...

Le titre est inélégant, mais devrait au moins être explicite ! Ce recueil d'articles sera sans doute utile à beaucoup ; que les autres, les « experts », lui accordent leur tolérance. De plus, il n'est que « l'avant-garde » d'une série de surprises pour les wargamers. La « perestroïka » frappe aussi dans votre magazine préféré !

Inutile de se voiler la face, peu de gens jouent aux wargames. Récapitulons et procédons par élimination. Tout d'abord, il est de plus en plus clair que l'immense majorité de la population ne connaît même pas leur existence ! ! (dans les meilleurs des cas, on les confond avec le Risk ou avec les jeux vidéo... quand ce n'est pas avec Donjons et Dragons !). Ensuite, doivent être mis de côté tous ceux que ce type de jeux n'intéresse tout simplement pas. Reste une « population statistique » de joueurs potentiels dont seule une minorité joue effectivement, car les autres sont confrontés à une accumulation d'obstacles plus ou moins importants : règles en anglais, manque de temps, de place, de partenaires, découragement devant la complexité (réelle ou supposée) des règles, etc...

Nous ne prétendons pas résoudre ici et maintenant tous les problèmes que nous venons d'évoquer. Cependant, cette série d'articles de « trucs » et de « recettes » devrait -nous l'espérons- contribuer à lever certains de ces obstacles et aider nombre d'entre vous à franchir le pas. Précisons une nouvelle fois que nous ne prétendons pas être exhaustifs. Toutes vos contributions seront, par conséquent, les bienvenues.

Laurent Henninger

RAPPEL. Casus Belli a déja publié quelques articles dont les thèmes s'inscrivaient dans le cadre de ce « dossier » :

-« SOS wargamer solitaire » par Yves Jourdain, CB n°19.

-« N'ayez plus peur du wargame » par Marc Dodinot et Didier Guiserix, CB n°32.

-« The blitz way of life » par Frank Stora, CB n°35.

-« The blitz way of life » (suite), par Pierre Berclaz, CB n°37, page 86.

Comment vous apprendrez vous aussi, à lire une règle de wargame avec le minimum d'efforts,

par Jean-Baptiste Dreyfus

L'angoisse de la feuille noire

Nombreux sont ceux qui n'aiment pas le wargame, non pas pour lui-même, simulation de la réalité de la guerre, mais parce que les règles paraissent nombreuses, touffues et complexes. Combien de fois n'a-t-on pas vu des curieux s'émerveiller devant les perspectives que leur ouvraient les wargames, puis s'enfuir, horrifiés par la « masse » des règles « à apprendre par coeur » avant même de pouvoir jouer. Pourtant, c'est une idée fausse. Le wargame n'est pas réservé à une élite de personnes douées d'une mémoire d'éléphant. Il y a certaines choses à savoir, c'est vrai, mais en quantité infime si l'on se donne la peine de faire un effort de logique et d'organisation. De même, je ne peux que souligner l'aide précieusse des connaissances historiques. Tous ceux qui connaissent un tant soit peu l'histoire militaire de la période servant de cadre à leur jeu favori ont de grandes facilités par rapport à ceux qui ne la connaissent pas. Ce phénomène est notoire et s'explique par le fait que le wargame est une simulation de la réalité. La connaître, c'est déja comprendre les mécanismes du jeu.

Les deux méthodes

Le but de l'opération consiste à extraire la « substantifique moëlle ». Mais il faut commencer par lire toute la règle, une première fois, en entier et avec beaucoup d'attention. De tout ce que vous allez lire, vous ne devrez garder à portée de main que 15 à 20 %. J'ai bien écrit « à portée de main », pas « par coeur ». Pour y parvenir, on peut utiliser principalement deux méthodes :

A) Les fiches

Sur une fiche cartonnée, du format qui vous plaira, vous noterez les points de règle dont les critères de choix vous seront donnés ci-après. Faites des titres en caractères plus gras et rédigez en style télégraphique. Si possible, évitez d'écrire sur les deux faces de la fiche : vous aurez ainsi une vision synthétique de l'ensemble.

B) Le surlignage

Avec un marqueur spécial fluorescent, surlignez les points de la règle qui valent la peine d'être signalés, selon les mêmes critères que précédemment. Ne surlignez que les segments de phrase qui vous intéressent. Il est inutile de barbouiller tout un paragraphe sous prétexte d'isoler une seule phrase.

Structure informelle d'une règle

Le wargame est une simulation de la réalité, il ne la transforme pas et se contente de la traduire en termes de jeu. Par conséquent, les phénomènes décrits rendant compte d'une même réalité se ressemblent d'un jeu à l'autre. Ce qui diffère, c'est la façon de traduire cette réalité. Les jeux sont le résultat de choix effectués par leurs auteurs. A moins de créer des jeux très complexes, il est nécessaire de privilégier certaines données et d'en minimiser d'autres. L'ensemble de ces choix est généralement expliqué dans les « designer's notes » (notes de l'auteur). Il y explique sa vision des choses et ce qu'il a voulu simuler. La lecture de ces notes est toujours enrichissante.

Pratiquement, la logique commande à l'établissement d'une règle. Pour résoudre un problème en cours de partie, il suffit généralement de se référer à la réalité pour s'orienter dans la direction d'une solution adéquate. Prenons un exemple grossier : admettons qu'un joueur se demande comment se déplacent des unités terrestres. Dans la réalité, on ne se déplace pas par bonds, les chars ne sautent pas d'une position à une autre. Le mouvement est linéaire et continu. Il en est de même dans tous les jeux : les unités se déplacent d'une case à une autre, toutes deux adjacentes, en dépensant une partie de leur potentiel de mouvement. De même pour résoudre des problèmes de tir indirect. Ce genre de tir étant parabolique, toutes les unités présentes dans la case y seront soumises individuellement, sauf modification simulant un abri naturel ou autre. On voit donc le rôle important joué par le raisonnement logique/réalité dans la résolution de problèmes de règles. Ce processus étant valable pour leur mise au point, est également valable pour retrouver une règle oubliée.

Les règles d'un jeu peuvent en réalité être réparties en deux grandes catégories : les règles fondamentales et les règles corollaires.

Règles fondamentales

Les règles fondamentales sont celles que prévoient nécessairement tous les wargames. Leur présence est nécessaire et suffisante pour assurer le fonctionnement du système de jeu. Les règles fondamentales concernent :
- la séquence de jeu
- le mouvement
- l'empilement
- les zones de contrôle (ou leur absence)
- le combat

Ces données sont toujours semblables d'un jeu à l'autre même si elles peuvent différer dans les détails. Par exemple, le mouvement se fait toujours par cases adjacentes, nous avons évoqué ce point plus haut. Les zones de contrôle ont une influence sur le mouvement et sur le combat, mais, quelles que soient leurs différences d'un jeu à l'autre -quand elles existent- elles s'étendent en général dans les six cases adjacentes. Il s'agit donc pour nous de ne pas s'attarder sur des détails et de n'isoler que les règles caractéristiques du jeu. Par exemple, dans *FAR 90* (voir Casus Belli n°40), la règle fondamentale du mouvement réside dans les points 3.2 et 3.3. Le point 3.1 appartient au système propre au jeu et en fait l'une de ses spécificités. Les points 3.4 à 3.9 sont des corollaires.

Comment ça ? Vous ne voulez pas jouer aux wargames ? Les règles sont trop longues et confuses, dites-vous ? Allons, allons, des grandes personnes comme vous, voyons... Enfin, comme je vous aime bien, je suis allé chercher un grand spécialiste pour vous expliquer tout ça pas à pas. Soyez bien sages... Votre Onc' Joe Casus.

Règles corollaires

Les règles corollaires viennent se greffer sur les précédentes. Elles améliorent le réalisme de la règle et précisent certains détails. Plus les règles corollaires sont nombreuses et développées, plus le jeu est complexe. Elles peuvent se multiplier à l'infini et concernent notamment :
- le moral
- la logistique
- les opérations aériennes
- le climat
- les caractéristiques nationales
- la guerre électronique
- le commandement

...etc, et la liste peut être très longue...

Réalisation pratique

Ces explications vont maintenant nous permettre de mieux cerner notre objectif. Il n'est pas question de donner des modèles. Chaque jeu présente des caractéristiques qui n'ont pas la même valeur pour chaque joueur. Les uns trouveront certaines règles très importantes, alors que d'autres ne les liront qu'une fois. Il n'y a pas de recette, mais on peut déjà montrer à ceux qui ne sont pas habitués à ces techniques qu'il existe des « trucs ».

Lorsque vous entrez en possession d'un nouveau jeu, commencez par détailler son contenu : pions, cartes, tables, etc... Puis lisez les règles, isolez les règles fondamentales et commencez à jouer. Notez les points de règle sur lesquels vous rencontrez des difficultés. Après la partie, relisez les règles correspondantes et surlignez (ou notez sur fiche) les informations essentielles.

Ne cherchez à surligner que le minimum. Evitez les répétitions, fréquentes dans la plupart des jeux : un même concept se trouve souvent exprimé de façons différentes en plusieurs endroits de la règle. Par exemple dans *Gulf Strike*, chaque procédure de combat (sol-sol, sol-air, air-sol, etc...) rappelle au préalable les règles de détection.

Il n'est pas non plus utile de surligner dans le texte ce qui se trouve inscrit au bas des tables ou dans les aides de jeu. Ainsi, les modificateurs de combat dans *FAR 90* sont tous mentionnés sous la table des résultats de combats. Fréquemment, la séquence de jeu est elle même si bien détaillée qu'elle permet de comprendre l'essentiel du jeu ; ce qui est le cas dans *Sixth Fleet* et dans *Third World War*. Accordez donc une grande attention à ce point qui, utilisé conjointement avec les tables et aides de jeu, vous donne l'essentiel.

Les débutants éprouveront des difficultés à discerner l'essentiel de ce qui ne l'est pas. Avec les quelques conseils de cet article et un minimum de pratique, ils parviendront sans difficultés à assimiler de plus en plus rapidement les données principales d'une règle et à en surligner ou noter l'essentiel.

Jean-Baptiste Dreyfus
Illustration : V.Béné

Jouer à deux tout seul !

Comme vous l'avez vu par ailleurs, les wargames se pratiquent parfois solitairement, pour diverses raisons. Mais que ce soit pour des questions financières (acheter spécifiquement un jeu solitaire c'est en dehors de votre budget) ou d'intérêt (je suis seul, mais c'est à Fortress Europa que je veux jouer), vous voulez utiliser « votre » wargame. Suivez donc le guide...

Chaque chose à sa place

Quand on pose le problème de la mise en place d'une méthode de jeu en solitaire, il s'agit avant tout de déterminer la place qu'y tiendra le joueur. Son choix est d'être « impliqué » ou « neutre ». Impliqué signifie qu'il choisit son camp, dès lors la méthode solitaire s'applique seulement au camp adverse. Il en résultera souvent la nécessité de donner l'initiative à ce camp adverse pour « lancer la machine », nous verrons plus loin pourquoi. Si le joueur est neutre, il va actionner 2 armées en se conformant à des directives prédéterminées ou aléatoires et spécifiques à chaque camp. Cette méthode est recommandée pour l'étude de parties, l'analyse théorique et la prospective. Le joueur observe la partie, analyse son déroulement et en tire des conclusions pratiques. Ce n'est pas vraiment divertissant mais c'est très utile pour progresser ou faire de la prospective. En général, le joueur choisira de s'impliquer toutes les fois qu'il aura envie de s'amuser, et restera neutre quand il voudra faire de l'étude ou se perfectionner.

Dans les jeux du commerce spécifiquement conçus pour le jeu en solitaire, comme *Ambush* ou *RAF*, le joueur est évidemment impliqué.

Une place pour chaque chose

Ceci étant dit, le premier mécanisme à connaître est la priorité de choix des cibles. Pour donner un minimum de réalisme aux actions et réactions du camp « sans joueur », il faut tenir compte de certaines urgences tactiques. En effet, sur le terrain, une unité sélectionne ses cibles en fonction de la menace qu'elles représentent pour elle. Un ordre de priorités de choix peut donc être établi. L'unité cherchera à neutraliser ou détruire d'abord l'unité ou les unités répondant à la priorité n° 1, à défaut à la priorité n° 2, à défaut à la priorité n° 3, etc. Voici un exemple de classement et de détermination des priorités :

1) Cible risquant de détruire l'unité au prochain tour.
2) Cible risquant de neutraliser l'unité au prochain tour.
3) Cible créant une menace quelconque pour l'unité au prochain tour.
4) Cible la plus facile à détruire.

5) Cible la plus intéressante à détruire.
6) Cible la plus proche.
Bien entendu cette liste n'est ni exhaustive ni immuable. Vous pouvez l'accommoder à votre convenance, y placer des données spécifiques au jeu, l'allonger, la raccourcir, etc. Je pense qu'il est nécessaire d'employer ce système dans les parties en solitaire parce qu'il est une garantie intéressante contre l'inévitable partialité du joueur.

Comment jouer ?

Les mécanismes du jeu en solitaire peuvent être classés en 3 catégories : les systèmes d'actions/réactions, les systèmes d'ordres et les systèmes de manoeuvres. Rien n'empêche de les utiliser séparément, mais les meilleurs effets peuvent être attendus du cumul de plusieurs systèmes.

Systèmes d'actions/réactions

Ces systèmes sont fondés sur une détermination purement aléatoire. Pour chaque unité, à chaque tour de jeu, on lance 2D10 afin d'obtenir un pourcentage (un dé coloré pour les dizaines et un dé blanc pour les unités). Le résultat est comparé à une table qu'il vous appartient de créer. Cette table comprendra en ordonnées toutes les actions que peut effectuer un attaquant et en abscisses toutes les réactions d'un défenseur. Certaines de ces actions peuvent avoir un caractère mixte permettant un renversement d'initiative. Aux intersections, des pourcentages déterminés plus ou moins mathématiquement qui indiqueront, selon l'action entreprise par l'attaquant, la réaction du défenseur.
Prenons un exemple : l'attaquant mène un assaut à outrance, en face la table indiquera par exemple que de 00 à 20 l'unité se défendra avec acharnement, de 21 à 30 l'unité se défendra jusqu'à 50 % de pertes, de 31 à 46 l'unité se défendra jusqu'à 25 % de pertes, de 47 à 63 l'unité se défendra sous telle condition, etc. Score du dé dans notre exemple : 34. Donc l'unité va se défendre jusqu'à ce qu'elle ait enregistré un taux de 25 % de pertes, après quoi elle pourra se replier.
Il est possible d'instaurer des bonus ou des malus aux scores selon le moral, la situation tactique, l'environnement, le climat, l'évolution des opérations, etc. l'emploi de tableaux distincts selon que le camp attaque ou se défend, par arme ou par type d'unité ou encore par nationalité selon des caryotypes connus est évidemment intéressant. Le jet de dés peut avoir lieu selon une fréquence ne coïncidant par forcément avec le tour de jeu. Il peut déterminer des attitudes valables pendant un certain temps, ou encore jusqu'à vérification d'une condition, etc.

Systèmes d'ordres

Ces systèmes sont, quant à eux, fondés sur l'attribution d'un ordre particulier que l'unité devra appliquer à la lettre. Il est nécessaire de donner une définition de chaque ordre (voir par exemple celles utilisées dans *Les Aigles*), d'en préciser clairement les implications ou conditions, et ce par écrit et avant le début de la partie.
On peut distinguer 2 types de ces systèmes. Le premier s'appuie sur des ordres prédéterminés. Un talon est constitué avec des fiches cartonnées de petit format. Sur chacune figure un ordre et un seul. Dès que tiré, il s'applique strictement mais selon la définition que vous lui aurez préalablement attribuée. La modulation personnelle à chaque joueur peut porter sur la fréquence du tirage (une carte par unité et par tour, une carte jusqu'à annulation de l'ordre par la situation tactique, etc.), sur la définition et la variété des ordres, sur la création de talons distincts selon que la situation est à dominante offensive ou défensive, etc. Dans ce système, la définition préalable des ordres est très importante et modulable. Cette définition peut être fondée sur des critères objectifs, sur une doctrine particulière, sur un ensemble de conditions, etc.
Le second type de système prend en compte le moment de la partie et la situation globale du camp « sans joueur ». Chaque partie peut être divisée en 3 phases : engagement, développement, décision. L'engagement s'étend du début de l'approche à la prise de contact généralisée. Le développement va jusqu'à la décision. La décision commence dès que survient un événement déterminant l'issue probable de la partie. Le système est fondé sur des tableaux établissant des probabilités d'attitudes des unités selon la situation globale du camp considéré et la phase en cours. Exemple d'un tableau pouvant être dressé et utilisé pour un camp globalement attaquant :

Attitude/Phase	A.O	A.25	F	A.P	At
Engagement	01.05	06.20	21.40	41.90	91.00
Développement	01.35	36.65	66.85	86.95	96.00
Décision	01.50	51.80	81.90	91.95	96.00

A.O: attaque à outrance
A.25: attaque jusqu'à 25% de perte
F: fixation de l'adversaire.
A.P: avance prudente
At: attente

Le score de 2D10 en pourcentage indique, selon la phase en cours, quelle sera l'attitude de telle unité si son camp est globalement offensif. Un autre tableau doit être spécialement établi pour les situations globalement défensives. La modulation personnelle à chaque joueur peut s'appuyer sur de nombreux facteurs se traduisant par des bonus ou des malus au score (moral, terrain, type d'unité, doctrine, situation particulière de l'unité, etc.).

Systèmes de manoeuvres

Ces systèmes sont fondés, soit sur un plan d'opérations prédéterminé, soit sur le tirage aléatoire de cartes restreignant plus ou moins la liberté de manoeuvre. Dans le premier cas le joueur divise l'armée en 3 ou 4 parties de manière à former par exemple deux ailes, un centre et une réserve, ou encore deux ailes et une réserve, etc. Chaque manoeuvre possible est alors schématisée sur une fiche cartonnée petit format. Exemple de manoeuvres : assaut frontal, percée centrale ou sur une aile, enveloppement d'une ou des deux ailes, ordre oblique, recul simulé, etc. Les cartes (fiches) sont battues et étalées face cachée. L'une d'elles est tirée : c'est la manoeuvre que devra exécuter scrupuleusement le joueur pour le compte du camp « sans joueur ». Pour que la partie soit équitable, il est recommandé de tirer une carte pour chacune des deux armées. Le joueur qui avait l'avantage de connaître d'avance le plan adverse le perd dans la mesure où il ne choisit pas son propre plan. Mais rien ne vous oblige à procéder ainsi, quoique la situation ne soit plus très réaliste. A noter qu'une fois tirée, la carte est remise dans le talon qui est à nouveau battu et étalé avant le second tirage (s'il y a lieu).
La deuxième forme de ce type de système exige que les deux armées soient rigoureusement organisées par échelons hiérarchiques (compagnies, bataillons, régiments, etc.) en fonction de leur nombre et de l'échelle du jeu. Un talon de cartes est constitué (comme d'habitude, on prendra par exemple des fiches cartonnées de petit format) avec environ 50 cartes. Sur chacune d'elles, une mention indique le nombre et l'échelon des unités que vous pouvez bouger, ne pas bouger, devez retirer du jeu, faire entrer en jeu, etc... pendant ce tour. Ce système est appelé « à liberté de manoeuvre restreinte » puisque le joueur n'est pas libre d'actionner toutes les unités comme il le voudrait.
Les modulations sont nombreuses et peuvent être adaptées selon vos goûts personnels. Vous pouvez prendre l'éventail classique, par exemple : 10 cartes « bouger 1 compagnie d'infanterie, 1 escadron blindé ou 1 batterie d'artillerie », 8 cartes « bouger 1 (ou 2 ou 3...) régiments d'infanterie », 4 cartes « bouger 1 brigade », 6 cartes « faites entrer 1/4 de vos renforts », etc... Vous pouvez identifier précisément l'unité autorisée à agir, exemple : « bouger le 3e régiment blindé » ou « bouger le II/435e RI », etc. Dans ce dernier cas, vous devrez établir un cycle de tirage des cartes par tour. Vous pouvez ou non déterminer le nombre de tirages maximum par tour, ou substituer à la séquence de jeu le tirage successif de cartes. Ces cartes peuvent être tirées à raison d'une (ou plus) alternativement pour chaque armée, ou d'un nombre inégal pour les deux armées. Vous pouvez tenir compte ou non de restrictions dues à la doctrine d'une certaine armée à une certaine époque, exemple : dans l'armée soviétique le plus petit échelon de manoeuvre sera le régiment, alors que dans les armées de l'OTAN ce sera la bataillon, etc...
En ce qui concerne la mise en oeuvre de ces systèmes, je vous recommande encore une fois le cumul. Par exemple, utilisez à la base le système des plans prédéterminés panaché avec un système d'actions/réactions, tout en respectant un ordre de priorité de choix des cibles. Ou encore, à la base le système des ordres prédéterminés associés à une liberté de manoeuvre restreinte. Notez que généralement, systèmes d'actions/réactions et systèmes d'ordres ne font pas bon ménage. Encore que cela dépende des jeux. Vous pouvez manoeuvrer une armée sur la base d'un système et manoeuvrer l'autre sur la base d'un autre système. Quoiqu'il en soit, si vous cumulez plusieurs systèmes, déterminez avec précision l'ordre dans lequel ils seront utilisés par rapport au tour de jeu, de manière à ne pas vous « emmêler les crayons » d'un tour à l'autre.

Jean-Baptiste Dreyfus
illustration : V. Béné

Vite facteur !

La guerre n'attend pas...

C'était lors des dernières vacances d'été. Vous l'aviez trouvé, votre partenaire idéal, à la faveur de ces merveilleuses soirées ludiques. Las, ce temps n'est plus... Alors pourquoi ne pas s'écrire et continuer à faire la guerre par courrier...

Une méthode pratique

Le jeu par correspondance est une technique bien souvent ignorée ou négligée, surtout par les néophytes, qui est pourtant très intéressante. Comme son nom l'indique, la partie se joue par l'intermédiaire d'un courrier, plus ou moins fréquent et durable, selon le jeu choisi. Chaque joueur installe le jeu chez lui, joue ses propres pions de façon habituelle, mais déplace ceux de son adversaire en se conformant aux indications portées dans la correspondance. Chaque segment de jeu à l'intérieur d'un tour est rédigé sur des formulaires préalablement établis qui permettent de localiser et d'identifier les unités, et de déterminer les actions auxquelles elles participent. Les conditions préalables au jeu par correspondance sont donc :
— que chacun dispose d'un exemplaire du jeu,
— qu'il puisse le laisser en place pendant une période assez longue,
— qu'une certaine régularité préside aux échanges de courrier.

Intérêts et inconvénients de la méthode

Le jeu par correspondance présente certains inconvénients. En premier lieu sa longueur. En général, il sera difficile de jouer plus de 2 tours par semaine, ne serait-ce qu'en raison des délais d'acheminement du courrier (et du tarif d'expédition choisi). En second lieu, la rédaction des formulaires est relativement fastidieuse même si elle est obligatoire. Enfin, il ne faut pas négliger l'aspect financier du problème : correspondance signifie enveloppes et timbres, ce qui peut entraîner des frais substantiels, notamment si le jeu est très long ou si l'on désire des échanges acheminés en express.
Mais la méthode présente également des intérêts. Tout d'abord, il est possible de s'orienter vers des jeux de longue durée, généralement difficiles à pratiquer en club, sauf rares exceptions. Les « géants » comme *The Third World War* de GDW (4 volumes), ou la vénérable série *Central Front* de SPI, pour ne citer que ceux-là, et sous réserve de disposer d'un espace suffisant, peuvent donc être envisagés, même si, par leur durée et leur niveau, les difficultés de mise en oeuvre restent considérables. Ensuite, la possibilité de mener plusieurs partie de front (! ?) n'est pas à écarter. Non seulement vous jouez à des jeux différents sur une même période avec des adversaires variés, mais en outre, vous conservez l'entière disposition de votre temps de club pour jouer à autre chose encore. Certains penseront qu'il s'agit là d'une vision excessive du jeu, certes, mais cette solution permet de jouer souvent et d'atteindre un bon niveau.
Quand vous jouez par correspondance, le temps ne compte pas. Vous pouvez réfléchir à loisir, soupeser les options qui s'offrent à vous et conserver la trace de vos parties. Ceci est pratiquement impensable en club, puisque le temps y est limité. Et, bien entendu, vous pouvez jouer quelle que soit la distance, le moment et les possibilités que vous laisse votre emploi du temps déja chargé.
La méthode du jeu par correspondance est donc de nature à résoudre les problèmes de nombreux joueurs, entravés par leur vie quotidienne pour se rendre aux séances de leur club (quand un club existe dans leur région !).

Recherche de correspondants

On peut distinguer deux sortes de correspondants : ceux qui appartiennent à un même club, et ceux qui appartiennent à des clubs différents, ou sont isolés les uns des autres.

Correspondants d'un même club

D'ordinaire, si vous recherchez un correspondant au sein de votre club, c'est pour diversifier vos activités. Comme je l'ai dit plus haut, cela peut vous permettre de jouer plus souvent en sauvegardant votre temps de jeu au club. L'intérêt de jouer par correspondance avec quelqu'un que l'on rencontre à chaque séance est très particulier. En effet, la correspondance change tout dans la manière de jouer et les rapports psychologiques entre les joueurs. Les réactions sont plus profondes, plus réfléchies, plus subtiles aussi. Les adversaires ne sont pas influencés par le milieu environnant. Ils ne sont pas perturbés par la présence, souvent bruyante, de spectateurs plus ou moins enthousiastes. En fait, on découvre souvent un adversaire très différent de celui qu'on affronte habituellement.

Correspondants de clubs différents

Dans cette hypothèse, la solution de votre problème passe par la rubrique « recherche de partenaires » des petites annonces de Casus Belli. Quand vous rédigez cette annonce, soyez clair et construisez une véritable annonce : votre correspondant doit être en mesure de comprendre ce que vous lui proposez et pouvoir vous identifier... pour vous répondre. Vous vous apprêtez à entretenir une correspondance longue et suivie avec cette personne. Ne la faites pas fuir dès le premier contact. Vous pouvez par exemple construire votre annonce en 4 points :
a) précisez que vous souhaitez jouer par correspondance
b) titre et marque du ou des jeux proposés
c) vos nom, prénom et adresse complète
d) votre numéro de téléphone complet (inter-régional)
Ce dernier renseignement a son utilité, notamment pour définir ou préciser des détails, ou pour obtenir des éclaircissements mineurs. Il est alors plus simple de téléphoner que d'envoyer un courrier.
Beaucoup souriront de ces précisions qu'ils jugeront superflues. Mais, malgré leur rappel, nombreux seront encore les annonceurs qui n'obtiendront jamais de réponse pour en avoir oublié une partie.
(*Ndlr*: armez-vous aussi de patience. Nous passons les petites annonces aussi vite que nous le pouvons, mais un délai de deux à trois mois n'est pas exceptionnel.)

Dispositions générales

Dès que votre correspondant vous aura répondu, la première des choses à faire sera de définir les bases de votre entente. Quelles seront les règles optionnelles en vigueur ? Quelles seront les conditions d'utilisation de la surface de jeu (problème des demi-cases de bordure, des détroits et autres franchissements délicats, etc...) ? Prévoyez également les solu-

tions aux petits problèmes de règles imprécises ou ambigües.
La séquence de jeu devra être *rigoureusement* appliquée dans la pratique comme à la notation, sans quoi il sera impossible de jouer avec ordre et efficacité. Il faudra également définir, si vous le souhaitez, la fréquence d'envoi des correspondances. Ce point est relativement accessoire, car il est souvent plus agréable de jouer sans fréquence définie. Chacun répond au courrier de l'autre et voilà tout. Cependant, la définition d'une fréquence permet d'évaluer la durée totale de la partie. Ce détail peut avoir son importance si la surface sur laquelle est installé le jeu n'est disponible qu'un certain temps.

Imprimés de jeu

Quand tous ces problèmes auront été résolus, il vous faudra établir une maquette de « l'imprimé de jeu ». C'est un tableau ordonné, en une ou plusieurs pages, permettant d'établir systématiquement et clairement l'ensemble des opérations effectuées pendant le tour de jeu. Ce document est établi sur une feuille de papier puis photocopié en autant d'exemplaires qu'il y a de tours de jeu prévus, et pour chacun des correspondants. Chaque tour de jeu implique l'envoi d'un imprimé, dans l'ordre choisi pour l'alternance des rôles.
Le modèle de l'imprimé peut varier grandement d'un jeu à l'autre. Etabli par les joueurs, il ne répond pas à une norme précise. Toutefois, il doit répondre à un certain nombre de caractéristiques :
a) La forme de tableau avec cases et colonnes semble la plus appropriée.
b) Les mouvements doivent faire apparaître clairement la case de départ et la case d'arrivée de l'unité.
c) Les combats doivent faire apparaître clairement l'identification de l'unité attaquante et de l'unité cible.
d) Les rapports de force (ou autres formes utilisées pour calculer les données du combat) doivent être mentionnés en regard de chaque combat.
e) Le résultat doit venir à la suite de l'indication précédente.
f) En cas d'empilements, définir une notation permettant d'identifier une pile sans avoir à énumérer constamment chacun de ses composants.
g) Dans tous les cas, chaque unité doit pouvoir être individuellement identifiée (attention aux jeux dans lesquels certains pions sont dépourvus de numéro, exemple : les dépôts dans *Gulf Strike* de VG).
h) Etablir sur des feuilles distinctes : mouvements, combats, opérations aériennes, répartitions diverses (points logistiques, évènements divers, etc...).
i) Chaque feuille composant l'imprimé doit porter la mention du tour de jeu auquel elle correspond et l'identité du joueur qui la remplit.
En outre, il serait bon d'éviter ratures et surcharges qui risquent d'induire le correspondant en erreur. Vérifiez bien la dépense du potentiel de mouvement de vos unités et prévoyez au besoin la place nécessaire à la description précise, case par case, de leur phase de mouvement. Ce point peut être très important, notamment lorsque plusieurs routes possibles s'offrent à une unité (voir aussi les problèmes posés par les aéronefs, exemple : *FAR 90*).
Voici enfin, à titre d'exemple, un spécimen d'imprimé réalisé pour *PanzerLeader* d'Avalon Hill, et paru dans « The General », volume 16 n°3 :

Situation N° ___ Attacks for _________ player Turn N°.___

Attacking Units (a)	Defending Units (b)	Type (c)	Odds (d)	(+) or(-) (e)	Stock (f)	Sales in 100s (g)	Result (h)

Square	Unit	Unit	Unit

Square	Unit	Unit	Unit

Carrier	Square	Passenger

Carrier	Square	Passenger

Détermination des scores

Le point le plus délicat du système réside dans le mode de détermination des scores. Il n'est en effet pas question d'utiliser les dés : on devine aisément les tentations et le peu de crédibilité des correspondants lançant les dés chacun de leur côté. Il faut donc trouver un système neutre, aléatoire et vérifiable, de manière à éviter toute contestation.
En cette matière, on peut recommander l'emploi des variations des valeurs boursières, prises sur un quotidien déterminé. Pour que les joueurs soient sûrs que tout reste correct, ils gardent un double de l'imprimé qu'ils envoient à leur adversaire. Dès qu'il le reçoit, ce dernier prévient l'autre (par téléphone) et chacun se procure l'édition qu'ils auront choisi. Si l'on désire éviter le téléphone, ou qu'il y a impossibilité de se joindre, les joueurs conviendront de se transmettre les imprimés en début de semaine, et de se procurer une édition précise en fin de semaine, de telle façon qu'il ne puisse y avoir de problème en cas de retard du courrier (il faut compter 3 à 4 jours selon les régions postales).
Le score est déterminé de la façon suivante : les valeurs boursières sont présentées en colonne et par ordre alphabétique. Les chiffres retenus pour servir de score sont sélectionnés dans l'ordre du tableau, en commençant par la lettre A et de gauche à droite, ligne par ligne. Au fur et à mesure, les scores sont inscrits dans l'ordre des combats portés sur l'imprimé de jeu, colonne par colonne et ligne par ligne.
Attention : les chiffres des valeurs boursières étant donnés en base 10, si vous utilisez des dés à 10 faces il n'y aura pas de problème, chaque chiffre correspondant à une valeur du dé, le « 0 » valant « 0 » ou « 10 » selon les jeux. Mais si vous utilisez des dés à 6 faces, il faudra convertir les valeurs en base 6. Ainsi, tout chiffre supérieur à 6 devra être converti, 7 valant 1 (6+1), 8 valant 2 (6+2), 9 valant 3 (6+3) et 0 valant 4 (6+4).
A intervalles réguliers, par exemple pour chaque nouveau tour de jeu, on pourra décider de changer le point de départ de détermination des scores sur le tableau des valeurs boursières : lettre A au premier tour, lettre B au second, etc... Toute méthode est évidemment valable à condition toutefois :
— d'être vérifiable,
— de s'appuyer sur une publication de chiffres paraissant chaque jour (pour être disponible à n'importe quelle date fixée),
— que la publication choisie comporte suffisamment de chiffres pour permettre la résolution de tous les combats d'un joueur.

Conseils pratiques

Sachez choisir vos jeux : tous ne se prêtent pas facilement au jeu par correspondance. Proposez de préférence des jeux que vous connaissez bien, de manière à ne pas vous faire surprendre par des difficultés inattendues.
Vos imprimés doivent être clairs et aérés. Utilisez l'effaceur pour corriger une erreur. Vérifiez chacune de vos opérations (et plutôt deux fois qu'une !) avant d'expédier votre courrier.
N'hésitez pas à expliquer, sur une feuille séparée, toute opération qui pourrait poser des problèmes d'interprétation à votre correspondant.
Enfin, n'oubliez pas de vérifier le poids de vos lettres, surtout si le nombre de feuilles que vous envoyez varie selon les tours : la tarification risque de changer. Pour être certain que votre courrier ne s'égare pas, mentionnez au dos de l'enveloppe votre nom en tant qu'expéditeur. Rien ne vous interdit non plus de garder une photocopie du courrier que vous envoyez.

Jean-Baptiste Dreyfus
illustration : V. Béné.

Les wargames « solo », c'est à dire spécialement conçus pour être joués en solitaire, représentent une petite révolution dans le hobby. J.M. Rubio-Nevado vous présente ici les principaux membres de cette famille qui grandit de jour en jour.

Le wargame, plus que tout autre jeu, repose sur les principes de simulation, sur l'étude des situations, et sur les scénarios prospectifs. Il est donc parfois aussi intéressant de jouer contre un adversaire (avec ses tactiques, ses coups de génie et ses défauts) que d'étudier seul le jeu. Mais cette dernière approche a le désavantage d'être peu ludique, aussi le wargame solo est là pour celui qui veut quand même jouer à la guerre, sans sortir de chez lui et sans se mettre en quête de partenaires (sans parler du pauvre wargameur isolé sur une île déserte et qui est bien heureux de pouvoir recréer -et gagner- la bataille qui a fait couler son navire).

S'il n'en reste qu'un...

A tout seigneur, tout honneur, commençons par ouvrir une boite aussi célèbre chez les solitaires que l'est *Squad Leader* chez les couples : **Ambush,** un jeu à la fois vieux (quatre ans déjà, le temps passe vite ma bonne dame...) et toujours aussi moderne.

La partie -ou la campagne- débute par la constitution du groupe de combat. Chaque soldat possède sa fiche d'identité ou apparaissent l'initiative (aptitude à agir ou réagir), la perception (habileté à déceler les indices d'une présence), l'adresse au volant ou l'arme à la main, le potentiel de mouvement, les armes et les munitions transportées. Rassurez-vous, vous avez un certain nombre de points à répartir, vous maîtrisez donc les aptitudes et le matériel de votre troupe. La mission peut commencer.

Selon le moment, le joueur évolue dans un contexte calme (*opération turns*) ou agité (*action rounds*). Vous débutez gentiment en déplaçant tout ou partie de votre groupe sur la carte ; si vous le souhaitez, le déplacement peut être remplacé par un changement de posture (debout, rampant, etc...), une prise ou une pose de matériel, une préparation ou une réparation d'arme...

Chaque mouvement amène les pions concernés sur une nouvelle case pourvue du très classique code d'identification géographique (A1, A2...). C'est alors le moment d'utiliser l'outil essentiel d'*Ambush* : la carte de mission. Celle-ci coulisse dans un étui muni de fenêtres où va apparaître votre destinée. Une fois alignée sur les coordonnées de votre case, la carte vous révèle ce qui vous arrive :

-*Rien* : vous rejouez.

-*Numéro de paragraphe* : plongez-vous vite dans le livret qui vous dira tout. Vous pouvez en être quitte pour une branche d'arbre cassée ou bien devoir passer un test de perception susceptible de vous amener à un autre paragraphe, porteur d'ennuis ou bien encore un tas d'autres choses.

-*Evènement* : il risque de se passer un fait important, un jet de dés et vous serez fixé. Inéluctablement, si vous montrez un tant soit peu d'audace, vous allez activer un ou plusieurs soldats allemands. Le paragraphe concerné indique la case où va apparaître le pion représentant cet adversaire surgissant de sa cachette. Vous entrez dans le contexte « agité ». L'action s'accélère (et les règles se compliquent). Vos pions et les pions adverses vont se déplacer rapidement en tenant compte du terrain, ils vont pouvoir faire feu en visant (ou « à la volée »), s'affronter, utiliser bazookas, grenades ou charges explosives ; tout cela restant dans le cadre de règles soucieuses de réalisme. A titre d'exemple, le résultat d'un tir dépend de l'habileté du tireur, de l'abri de la cible, de l'arme utilisée (encore faut-il avoir des munitions), du degré de préparation du tir et du soin apporté à la visée. Dans cette phase, le groupe de combat n'est pas tout de suite en action dans sa totalité, chaque membre se mettant progressivement en action en fonction de sa proximité, de sa vue et de son degré de perception.

Et l'adversaire dans tout cela ? Chaque pion ennemi réagit selon les consignes contenues dans une carte qui lui est personnelle. Grâce à elle, l'action à exécuter est choisie en fonction de ce qu'il incarne (officier, tireur embusqué...), de la situation, et d'un jet de dé. Vous aurez ainsi la surprise de voir un adversaire fuir, se coucher brusquement ou chercher à viser votre officier commandant.

Les règles d'*Ambush* sont plus riches que ne le laisserait supposer ce modeste aperçu, elles sont cependant un peu plus compliquées et parfois brouillonnes du point de vue des termes, aussi il est difficile de recommander *Ambush* à un néophyte.

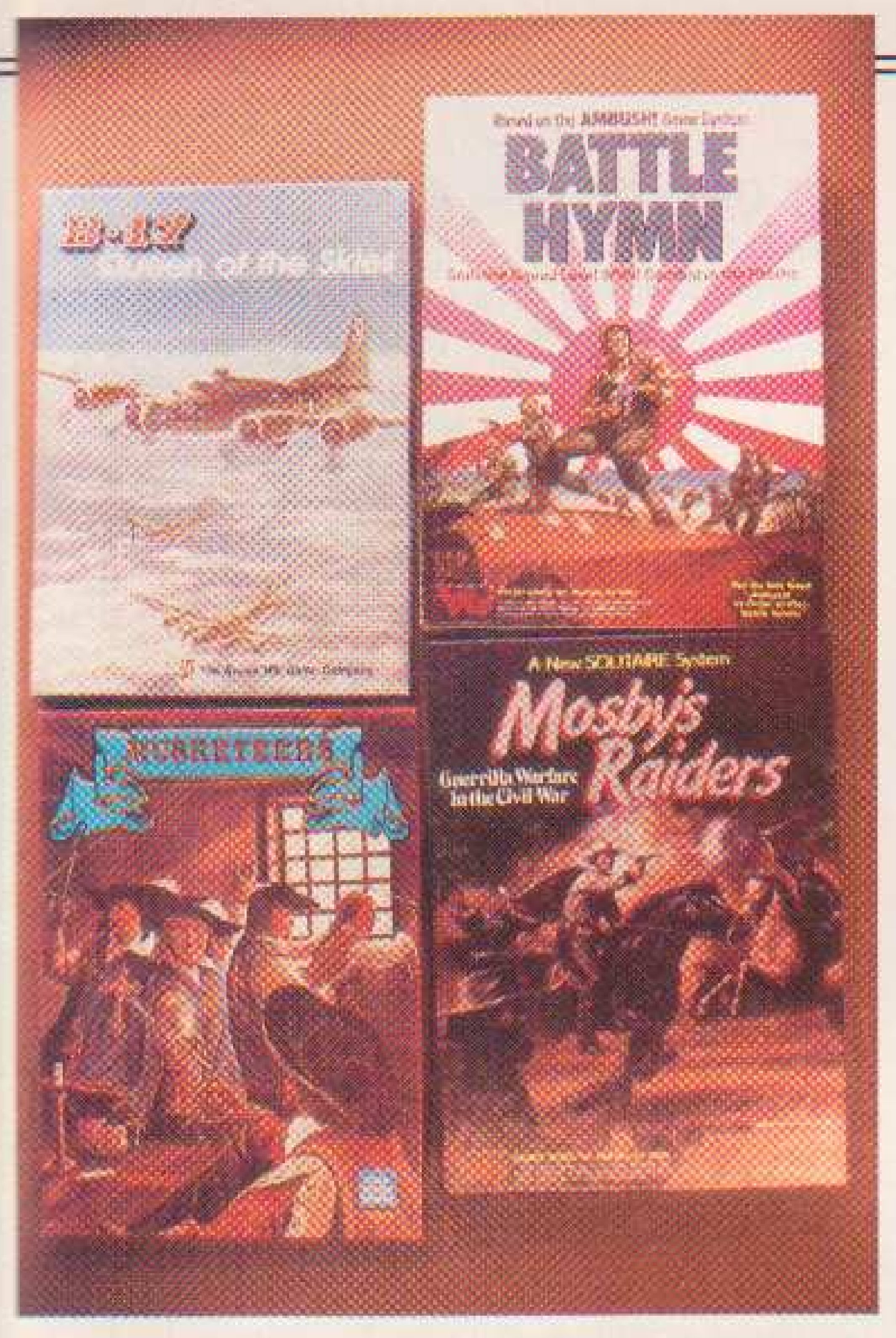
Une fois les missions terminées avec succès, vous n'aurez plus qu'à vous procurer les extensions (voir plus loin) après avoir passé avec cette boite plus de temps qu'avec bon nombre de vos autres jeux. Le matériel est de bonne qualité et tout est fait pour vous simplifier la vie : tables sur un écran de jeu, marqueurs en abondance, pions de très grande taille et très « parlants », casiers de rangement. L'ambiance inquiète des patrouilles ou des missions où il faut se méfier de tout est extrêmement bien rendue. Avec la pratique, vous réussirez à surmonter les difficultés ; chaque mission, même ratée, vous en apprendra plus sur les points clefs d'*Ambush* : savoir progresser en fonction du point de départ et du but en utilisant le terrain au mieux et tirer le meilleur parti de son armement et des capacités de chacun.

Dans le même ordre d'idée, citons *Battle Hymn*, une version d'*Ambush* plus « Pacifique »(? ?). Les principes généraux restent identiques mais l'ambiance change avec l'apparition de pions cocotiers, grottes, huttes ou indigènes, ainsi que des soldats japonais.

Raiders digestes

John Singleton Mosby, ce nom vous dit-il quelque chose ? Je vous aide un peu, il a beaucoup fait pour le wargame en solitaire. Oui... vous avez trouvé, ses faits d'armes constituent le thème de **Mosby's Raiders,** une autre production de Victory Games. Le jeu est entièrement basé sur les exploits de J.S. Mosby qui, à la tête d'une bande de partisans, sema le désordre et la destruction derrière les

Ah, les solos, y m'ont eu !!!



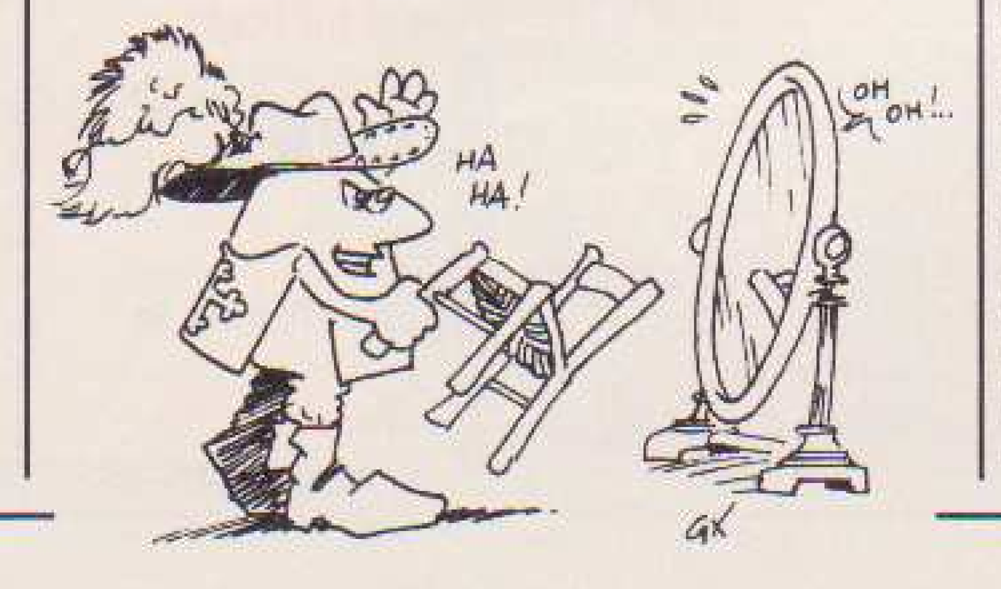
lignes nordistes de la Virginie.
Le plateau fait fi des traditionnels hexagones et représente les principaux lieux de la Virginie que votre pion Mosby va parcourir pour y détruire ponts, dépôts ou ravitaillement. Vous allez devoir devenir célèbre ! En effet, c'est cela qui va déterminer le gain de la partie : à chaque tour -le jeu en compte huit- votre célébrité doit augmenter grâce à vos coups de main. Plus vous êtes connu, plus vous recrutez facilement des partisans, mais les troupes nordistes deviennent aussi plus vigilantes. Chaque action risque d'en mettre d'autres en alerte dans le but de vous traquer et l'étau se resserre vite ; reste alors la solution de dissoudre la bande, ainsi se termine le tour.
Au début de chaque tour, vous tirez des cartes évènements et des cartes d'action. Les premières reprennent des faits réels et influent, de manière favorable ou défavorable, sur votre célèbrité ou la force de votre bande ; elles peuvent aussi faciliter votre tâche en amenant sur le plateau des dépôts (à détruire), ou des officiers généraux (à kidnapper). Les secondes vous donnent des moyens supplémentaires dans vos actions (canons, chevaux, informateurs, éclaireurs...), notez que vous en aurez d'autant plus que vous êtes célèbre.
Conçu par l'auteur d'*Ambush, Mosby's Raiders* recrée bien l'ambiance de cette guerre d'embuscade où les risques augmentent avec le succès. Le début de la partie est toujours facile, mais dès que les Nordistes s'éveillent, le temps se gâte. Il faut savoir battre en retraite ou dissoudre la bande au bon moment et ne pas attendre d'être encerclé par des régiments ennemis.
Le livret des règles a le tort de tronçonner certaines actions, obligeant ainsi à se reporter à plusieurs paragraphes pour tout comprendre, mais il a le grand mérite de présenter de nombreux exemples illustrés et de détailler toutes les cartes avec la référence historique qui les a inspirées.

Se faire mener en bateau

Sur un thème correspondant à *Ambush* mais sur des principes de règles différents et plus simples, mentionnons **Raid on St Nazaire** qui pourrait bien être le prélude à une série d'Avalon Hill sur les coups de main de 39-45. Le précédent numéro de CB vous a dit tout le bien (et le mal) que nous pensions de ce jeu intéressant mais un peu bâclé.

Tous pour un, un solo pour tous

Dans le cadre « l'artisanat, ça a du bon », parlons un peu de **Musketeers** de Task Force Games. A qui nous décernons à l'unanimité la palme de l'audace. Pensez donc, qui aurait osé éditer un jeu sur le XVIIème siècle français, qui puisse être joué à deux ou en solitaire, et qui soit à la portée de tous ?
Le plateau représente une résidence d'été du Roi de France avec deux étages et une cinquantaine de pièces diversement meublées. Outre les trois (plus un) mousquetaires et quelques autres redoutables bretteurs, on y rencontre des altesses royales et de nombreux gardes toujours prêts à vous poursuivre. Les règles atteignent l'objectif que leur fixent les auteurs dans l'introduction : faire de *Musketeers* un jeu où les péripéties à la Dumas et les combats sauce « cape et d'épée » façon Hollywood l'emportent sur le réalisme historique.
La règle est découpée en une suite de scénarii dont chacun est l'occasion d'essayer une nouvelle règle. Après un premier scénario qui constitue un bon entraînement aux duels et à l'utilisation des passages secrets, vous entrez de plain-pied dans le monde des Douglas Fairbanks, Errol Flynn et autres Jean Marais. Vous êtes maintenant capable de jouer de la table ou de la cape, de jeter le mobilier ou la vaisselle à la figure de vos adversaires... Ensuite, au fil des pages, vont venir s'ajouter les portes (que l'on défonce, verrouille ou bloque), les altesses royales en vadrouille dans le palais, les rondes des gardes, les fenêtres, les cordes et les grappins, les prisonniers, les cachettes, le bruit et même le Masque de Fer !
La présentation de l'ensemble est rustique mais fonctionnelle. Les adversaires agissent selon des jets de dés complétés par des règles qui rendent ces actions relativement cohérentes. Signalons que la plupart des scénarii peuvent être joués à deux joueurs et que le dernier ne peut être joué seul (il en reste quand même sept pour les amateurs de solo !).
Et si on élevait le débat ?



Aéro-seuls

L'aviation est à l'honneur chez West End Games avec le remarquable **RAF.** Ce jeu traite de la Bataille d'Angleterre au niveau stratégique, thème original assurément.

Le joueur est commmandant de la *RAF* durant la Bataille d'Angleterre et doit enrayer, en minimisant les dégâts, les raids de l'aviation allemande (qui visent à faciliter le débarquement des troupes de la Wehrmacht).

Le jeu est divisé en journées et chacune d'elles comprend :
— renforts et relèves, météo (quel temps fait-il ?) et détermination de l'effort allemand.
— raids pendant toute la journée (de 06h00 à 18h00).
— retour des équipages.

Un raid débute par la recherche de l'objectif (pour les Allemands) et par les tentatives de repérage (anglaises). Vous devez ensuite déployer les forces que vous engagez (à choisir parmi celles disponibles) et le combat commence. En premier lieu, les chasseurs allemands interceptent la chasse anglaise, les Spitfires (et autres Hurricanes) qui s'en sortent peuvent attaquer les bombardiers germaniques. Des deux côtés, les escadrilles se retrouvent fatiguées, diminuées ou même détruites.

Quant aux bombardements réussis, ils coûtent des points de victoire au joueur et réduisent ses effectifs (aérodromes), ou ses renforts (usines), ou bien encore nuisent à ses capacités de détection (radars).

RAF est un jeu stratégique, baignant donc dans une ambiance moins prenante mais suscitant la réflexion. Les règles, claires et illustrées d'exemples, sont pleines d'astuces qui mettent vraiment le joueur en situation. La défense des stations radar est prioritaire sous peine de ne pouvoir anticiper les raids et le temps joue son rôle car, dès que le ciel s'assombrit, vos ennuis commencent...

Indiscutablement, *RAF* est une réussite ; c'est d'autant plus louable que c'est l'un des rares jeux « solo » qui échappe au monstre bicéphale Avalon Hill/Victory Games.

FICHES TECHNIQUES

Tout ce que vous avez toujours voulu jouer mais que vous ne connaissiez pas...

1939-1945

AMBUSH

Editeur : Victory Games, 1982.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : le front ouest au travers de huit missions.
Durée d'une mission : 2 à 4h.
(article paru dans CB n°22)

MOVE OUT

Editeur : Victory Games, 1984.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : le front ouest au travers de 4 missions.
Durée d'une mission : 2 à 4h.
Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

PURPLE HEART

Editeur : Victory Games, 1984.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : le front ouest au travers de six missions.
Durée d'une mission : 2 à 4h.
Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

SILVER STAR

Editeur : Victory Games, 1987.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : le front ouest en Italie au travers de six missions.
Durée d'une mission : 2 à 4h.
Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

BATTLE HYMN

Editeur : Victory Games, 1986.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : la guerre du Pacifique au travers de huit missions.
Durée d'une mission : 3 à 4h.

RAID ON ST.NAZAIRE

Editeur : Avalon Hill, 1987.
Jeu tactique (1 pion = 1 trentaine d'hommes).
Thème : le raid du 28 mars 1942 mené par les commandos britanniques pour saboter les installations du port de St Nazaire.
Durée d'une mission : 3 à 4h.
(article paru dans CB n°42)

RAF

Editeur : West End Games, 1986 et 1988.
Jeu stratégique au niveau de l'escadrille.
Thème : la bataille d'Angleterre.
Durée d'une partie : 3h (scénario partiel) à 10h (partie complète.
Note : WEG vient de rééditer une nouvelle version de *RAF*
(tête d'affiche parue dans CB n°33)

B-17 QUEEN OF THE SKIES

Editeur : Target Games, 1981.
Jeu tactique au niveau d'un bombardier.
Thème : missions de bombardement.
Durée d'une mission : 1/2h à 1h.
Note : jeu repris en 1983 par Avalon Hill.

PATTON'S BEST

Editeur : Avalon Hill, 1987.
Jeu tactique au niveau d'un char.
Thème front ouest.
Durée d'une mission : 1/2h à 1h.
(article dans ce numéro)

XVIIème siècle

MUSKETEERS

Editeur : Task Force Games, 1985.
Jeu tactique au niveau homme à homme.
Thème : « de cape et d'épée ».
Durée d'une partie : 1 à 2h.

Guerre de sécession

MOSBY'S RAIDERS

Editeur : Victory Games, 1985.
Jeu stratégique.
Thème : guerilla en Virginie durant la guerre de Sécession.
Durée d'une partie : 2 à 3h.

Voilà l'ancêtre

B-17 Queen of the skies est un grand classique qui s'est bien vendu mais qui a maintenant pris un gros coup de vieux. Le joueur possède un B-17, l'une de ces forteresses volantes qui sillonnèrent le ciel européen dans l'hiver 42 et le printemps 43, et tente de mener à bien une série de vingt cinq missions de bombardement en Europe occupée.

Ce jeu utilise un nombre élevé de tables (plus de vingt) pour rendre le suspense et les angoisses entourant ce type de mission. Une fois l'équipage constitué et l'objectif assigné, le B-17 se dirige vers son but en risquant d'être attaqué par la chasse ennemie. Les dés vont décider d'une telle éventualité, de l'efficacité de la couverture aérienne amie, de la précision du tir défensif des différents mitrailleurs du B-17, des coups au but réussis par la chasse allemande et de leurs effets sur l'avion et son équipage. L'ambiance est bien rendue et la simulation est très fouillée mais l'abus de tables et de jets de dés finit par nuire au côté tactique que doit posséder un tel jeu. A l'ère de la micro-informatique, *B-17* est le type même de jeu à programmer.

Logiciel ! Mon mari !

L'informatique sonnera-t-elle le glas des jeux « solo » ?

Elle peut remplacer des règles trop complexes qui vont souvent de pair avec les simulations « pointues » ; elle peut remplacer un joueur aux schémas tactiques « primaires » ou se révéler un adversaire au niveau changeant (fonction souvent réalisée en « truquant » plus ou moins avantageusement les aléas). Sa seule limitation est d'ordre financier : le prix d'un système possèdant des moyens de calcul suffisament rapides pour que les pions adverses bougent en moins de 10 secondes, et des possibilités graphiques permettant de remplacer une carte est encore prohibitif (sans parler du logiciel lui-même !).

En attendant ces temps lointains, allez donc rendre visite à votre marchand préféré pour vous procurer *Ambush* ou *RAF*, les deux solo les plus réussis, ou bien encore *Raid on St Nazaire, Mosby's Raiders* ou *Musketeers* si leurs thèmes vous intéressent.

Jean-Michel Rubio Nevado
illustration : V. Béné

Dernière minute

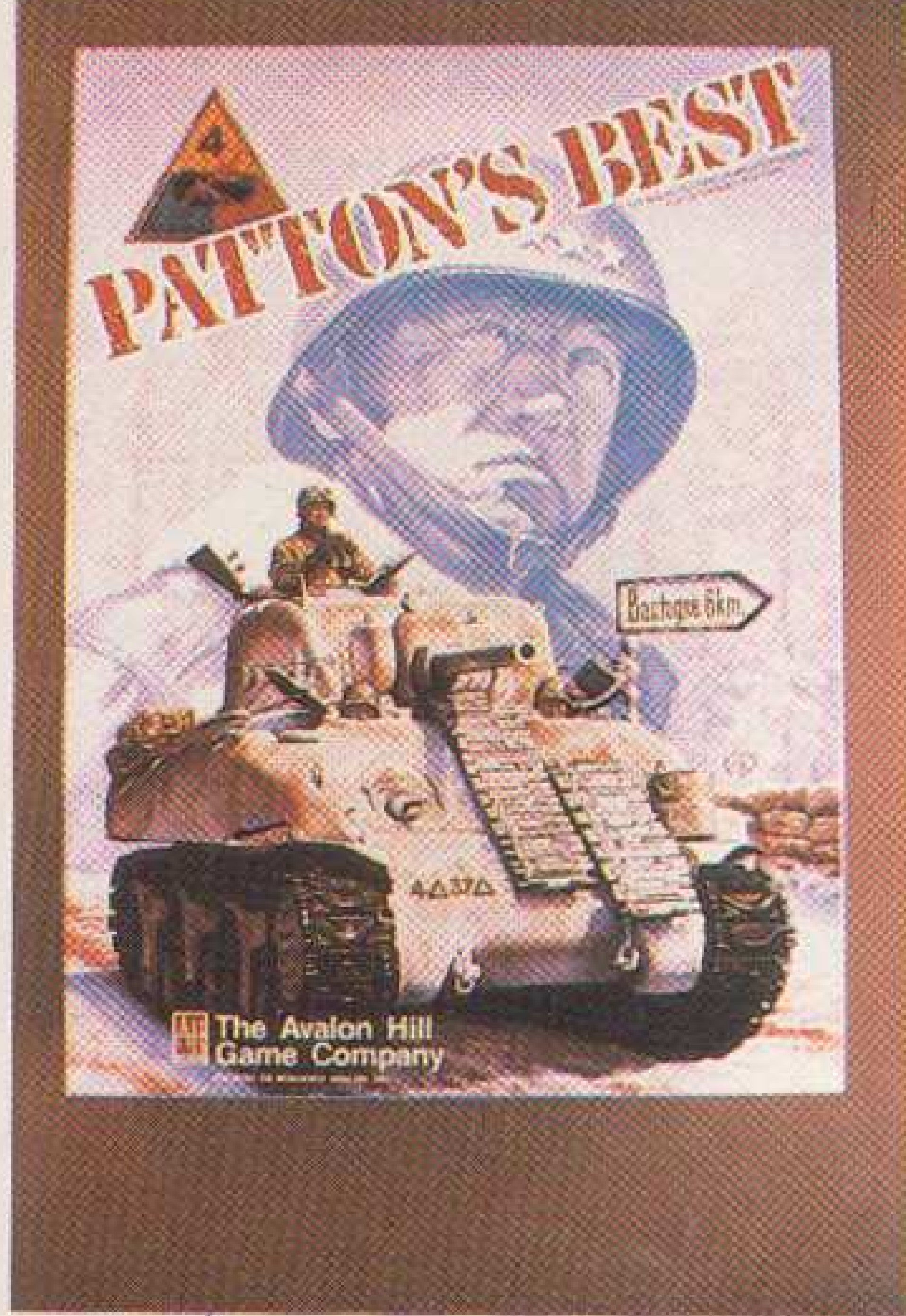
Un successeur de B-17, Queen... ? Amateurs de blindés, reportez vous vite à notre rubrique « fiches-jeux » pour en apprendre plus sur *Patton's best*, le jeu des tanks modernes.

POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

Feerics !!
le choix ...
... l'accueil
RELAIS JEUX - DESCARTES
Centre Commercial
ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.
Tél.: 39 56 65 79

ECHEC & MAT
la passion du jeu
Jeux de Rôle
Jeux de
Simulation
Wargames
Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques
76100 ROUEN
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72

Patton's best



La machine à remonter le tank

Vous appartenez aux éléments blindés qui vont écrire l'histoire, votre chef s'appelle Patton. Installez-vous et entamez ce wargame solo qui vous permet, aux commandes de votre char, de défier les blindés allemands ou bien d'affronter les armes antichars les plus dangereuses, tout en détruisant du matériel au passage.

Affaire de famille

Patton's best est le fils naturel de *B-17 queen of the skies* et de *Raid on St Nazaire*. Il suffit de déballer le matériel pour remarquer la ressemblance frappante avec sa vieille mère, la reine B-17 (celle qui a les cieux de velours...). Tout d'abord un plateau en cinq parties qui présente :

— un char du type M4 avec ses occupants et ses magasins de munitions.
— les alentours immédiats du char qui sont à portée de tir.
— une portion typique de campagne française découpée en parcelles.
— un rappel de la séquence de jeu.
— les tables le plus utilisées en cours de partie.

Puis viennent d'autres tables sur des fiches cartonnées en couleur, des cartes permettant de modifier la version du char (M4A3, M4A1(76), etc), un bloc de comptes rendus de missions et deux dés à dix faces.

Partie de campagne

La partie la plus intéressante est la campagne qui vous fait traverser l'Europe de juillet 44 à avril 45. Pour chaque jour, vous déterminez si vous êtes impliqué ou non dans un engagement ; soyez rassurés il est aussi possible de procéder à des réparations.

En cas d'engagement, vous allez connaître le type d'opération (avance, attaque ou bataille), vous saurez également si l'ennemi va se défendre avec acharnement ou non. La date du combat et les dés vont déterminer la météo et le temps pendant lequel il fera jour. Le moment est maintenant venu de se préparer à l'affrontement : le canon est chargé avec le type de munition que vous jugez le plus approprié, l'équipage prend position, char et tourelle sont positionnés. En avant...

Droit canon

Vous entamez maintenant la séquence de mouvement qui va vous faire sillonner la contrée. Vous traversez autant de parcelles que vous permettent l'état de votre char, les chars ennemis rencontrés et la durée du jour. C'est aussi dans cette séquence que vous pouvez faire appel à vos amis de l'artillerie et de l'aviation. A chaque fois que vous rencontrez des adversaires vous entamez un combat qui s'achèvera par la destruction de votre char ou de vos adversaires.

Tous les coups (ou presque) sont permis : faire feu, recharger en choisissant la munition la plus adaptée, lancer des fumigènes, (mortier ou grenade), réparer les armes endommagées, bouger pour mieux se placer ou pour esquiver un adversaire trop coriace, essayer d'identifier les engins divers, etc. L'ennemi ne reste pas impassible, il bouge et cherche à vous détruire.

Le repos du guerrier

Lorsque le soleil se couche, vous en faites autant, si tant est que votre équipage existe encore. C'est l'heure de la remise des prix : gain en expérience pour les membres de votre équipage, promotion (vous avez commencé comme sergent) et médailles pour vous-même. Malicieusement la règle vous attribue automatiquement la médaille de la victoire de la 2ème guerre mondiale pour peu que vous attendiez après mai 45 !

Patton lave plus blanc

Avalon Hill semble avoir tiré quelques enseignements de *B-17 queen of the skies*. Les tables sont moins nombreuses et elles utilisent largement les jets de pourcentage (1-100) chers aux jeux de rôle : les résultats obtenus sont statistiquement plus satisfaisants. Grâce à la campagne et aux différents modèles de chars le jeu gagne en variété. Enfin le joueur a son mot à dire et n'est plus un simple jeteur de dés.

Hélas *Raid on St Nazaire* a fâcheusement déteint sur *Patton's best* : les règles sont en effet peu claires, manquant d'exemples et aussi bien structurées qu'un plat de spaghetti. Il y a comme un je-ne-sais-quoi de précipitation dans ce jeu qui l'adresse aux seuls fanatiques de blindés ; les autres ayant plus intérêt à attendre qu'un logiciel prenne les choses en main.

Le conseil de Joe Casus :
Ne cherchez plus le *Combat Calendar* promis dans la règle, il se trouve au recto de la feuille bleue qui sert de fond au bloc de comptes rendus.

FICHE TECHNIQUE
Editeur : Avalon Hill en 1987
Matériel :
218 pions
1 carte pliante 60x50cm
1 livret de règles (20 pages)
2 dés à dix faces
3 fiches cartonnées, comportant recto-verso des tables
1 bloc de fiches compte rendu
Echelle : 1 pion = 1 véhicule
Durée d'un jour de combat : 2 heures
Nombre de joueurs : 1

Jean-Michel Rubio Nevado

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- **Wargames**
- **Jeux de rôle**
- **Figurines**
- **échecs - go...**
- **Jeux de diplomatie**
- **Les grands classiques et les autres...**

Conditions clubs

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

HIC!

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)

F.A.R. 90

Menace sur Ingelstad

FAR 90 (le wargame en encart de notre numéro 40) est, il faut bien le reconnaître, un wargame long et complexe, idéal pour ETUDIER une situation, mais un peu « lourd » à jouer en compétition. C'est pourquoi nous vous proposon ce scénario. Il se joue en un tour (environ 1h30 de jeu), dans un rectangle délimité par les hex 1121, 2820, 1101 et 2801 (tous inclus).

Les Alliés possèdent l'initiative et la supériorité aérienne (5 points aériens leurs sont alloué).
L'URSS possède 6 points de munitions chimiques, et les Alliés 4.
L'URSS bénéficie d'un déplacement de 2 col. en Attaque/Défense lorsqu'elle fait une attaque chimique. Les Alliés de 1 col. en Attaque/Défense.
Les Points de Guerre Electronique (PGE) sont répartis de la manière suivante : URSS 6, RFA 3, France 5.

Ordre de bataille et placement initial

RFA
51ème HeimatSchutzBrigade :
-1 bataillon blindé, avec 4 PEP, dans l'hex 1712,
-1 bataillon blindé, avec 4 PEP, dans l'hex 2013,
-1 bataillon d'infanterie mécanisée, avec 6 PEP, dans l'hex 1912,
-1 bataillon d'infanterie motorisée, avec 5 PEP, dans l'hex 2214,
-le PC de la 51ème HSB (avec 4 PEP) et le bataillon d'artillerie (avec 6 PEP) dans l'hex 2012.

FRANCE
a) 4ème Division Aéromobile :
-le 1er Régiment d'Infanterie aéromobile (1/4) dans l'hex 1810, avec 7 PEP,
-les 3 Régiments d'Hélicoptères de Combat (1/4, 3/4, 5/4), ainsi que le 4ème Régiment de Commandement et de Soutien (4/4) dans l'hex 2702, avec 6 PEP chacun.
b) 6ème Division Légère Blindée :
-Le 6ème Régiment de Commandement et de Soutien (6/6), avec 6 PEP, ainsi que le 68ème Régiment d'Artillerie (68/6), avec 7 PEP, dans l'hex 2415,
-Le 1er Régiment Etranger de Cavalerie (1E/6), ainsi que le 2ème Régiment d'Infanterie de Marine (2/6) dans l'hex 2217, chacun avec 8 PEP,
-Le 1er Régiment de Spahis (1S/6), ainsi que le 21ème Régiment d'Infanterie de Marine (21/6) dans l'hex 2215, chacun avec 7 PEP.

URSS
102ème Division de Fusilliers Motorisés (infanterie mécanisée chez les Soviétiques), renforcée de quelques éléments organiques de GMO :
-hex 1613 : 1 bataillon de reconnaissance avec 6 PEP,
-hex 1216 : 1 bataillon blindé, 1 régiment de LRM, 1 régiment d'infanterie mécanisée, avec 6 PEP chacun,
-hex 1320 : 1 régiment du génie DE GMO et le PC de la 102ème DFM, chacun avec 6 PEP, ainsi qu'un régiment d'infanterie mécanisée, avec 8 PEP,
-hex 1618 : 1 régiment d'infanterie mécanisée, 1 régiment de DCA et 1 régiment d'artillerie tractée, avec 6 PEP chacun,
-hex 1917 : 1 régiment blindé, 1 régiment du génie et 1 régiment d'artillerie automotrice, avec 6 PEP chacun,
-hex 1220 : 1 régiment d'hélicoptères de combat DE GMO, avec 6 PEP.

Conditions de victoire

Au commencement de la partie, tous les hex « de victoire » dans lesquels il n'y a pas d'unités soviétiques, sont considérés comme « alliés ».
Si, à la fin de la partie, aucune unité soviétique n'a traversé ces hex « de victoire », ils sont considérés comme étant toujours « alliés ».
Exemple : Au début du scénario, l'hex 1910 n'est pas occupé par une unité alliée. Il sera toujours considéré comme tel à la fin de la partie s'il n'a pas été traversé (ni occupé) par une unité soviétique.
Si une unité soviétique a *traversé* un hex « de victoire » durant la partie, et qu'il n'a pas été retraversé par le joueur allié, cet hex compte pour « 0 » point de victoire.
Si un hex « de victoire » est *occupé*, à la fin de la partie, par une unité terrestre (c'est à dire à l'exclusion des hélicoptères) de l'un ou l'autre camp, il est considéré comme appartenant au camp qui l'occupe.

Tableau des points de victoire par hexagone

HEX	Points de victoire	
	URSS	Alliés
1809	1	1
1810	2	2
1910	2	2
2609	2	0
2209	2	0
2812	1	1
1711	1	3
1712	1	3
1613	2	3
2113	1	1
1917	2	2
2214	2	1
1216	0	5
2416	2	1
2517	2	1
2516	3	2
2717	1	0
2818	1	0
1618	0	5

De plus, le joueur allié gagne 2 points par unité soviétique détruite (3 points pour le PC de la 102ème DFM et 4 points pour les hélicos) ; et le joueur soviétique gagne 2 points par unité alliée détruite (3 points par PC ou RCS et 3 points par régiment d'hélicos).
Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin du scénario.

Pierre Gioux

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

EPUISE

9 Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Squad L.: Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique Wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3).

15 Art of Siege - Viva Zapata - Behind Ennemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samuraï - Figurines: les Ghaznavides & les Vikings - Space Opera - Pouvoirs Psioniques - Bushido: article et module.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

17 Prague - War & Peace - Amirauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

19 Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5^e cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3^e épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom – Jeu inédit: Turenne 1674 – Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon – Dragon Lance – Roma – Korean War – Profession: Maître de Donjon – Bâtisses: La Prison – Addenda à Objectif Berlin – L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios: AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa: Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^os .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

LES AIGLES

Pour une nouvelle conception du jeu d'I

Le 15 millimètres

Oui, elles coûtent moins cher, oui elles pèsent moins lourd, oui leur gravure est de plus en plus fine, telles sont donc les causes de la progression du 15mm sur les tables de jeu ? Non, nous avons oublié l'une des principales : l'évolution vers une conception plus stratégique du jeu Empire. En effet, la plupart des joueurs 15mm n'ont pas adopté cette échelle parce qu'elle leur permettait de jouer sur des surfaces plus réduites, mais parce qu'elle s'accorde à merveille aux grands effectifs et aux manoeuvres spectaculaires.

Le développement du jeu d'histoire ne verra pas s'affronter les amateurs de 25 et 15 millimètres pour une raison d'échelle de jeu, mais pour une approche différente du jeu napoléonien. Il est très net que les figurinistes jouant le 25mm évoluent vers le tactique quand leurs collègues 15mm ont une démarche très affirmée vers le stratégique.

Cette constatation nous oblige forcément à revoir certains points de règle ainsi que, bien entendu, le soclage et les distances qui ne seront plus automatiquement réduits de moitié.

Les tableaux de caractéristiques nationales sont entièrement revus, d'abord pour y reporter les nouvelles distances, ainsi que le changement de certains facteurs de feu (petite modification à la règle sur le feu) mais surtout parce que l'unité sera considérée dans son ensemble et non par élément séparé. Nous ne parlerons plus de fusiliers mais d'un bataillon de ligne avec ses compagnies d'élite ; le feu, le combat, le moral étant modifiés en conséquence.

Les bases

Nouveau soclage :

-Infanterie en ordre serré : 9mmx15mm
-Infanterie en tirailleurs : 20mmx20mm
-Cavalerie lourde et légère (a) : 16mmx28mm
-Cavalerie légère en fourrageurs 30mmx30mm
-Cavalerie semi régulière : 20mmx28mm
-Artillerie à cheval et régimentaire : (3-4-6) front 50mm, arrière 20mm, profondeur 40mm.
-Artillerie de campagne : (6-8-9) front 65mm, arrière 25mm, profondeur 45mm.
-Artillerie lourde (12) : front 80mm, arrière 30mm, profondeur 50mm.
-Artillerie russe : front +25mm, arrière +15mm, profondeur +15mm.

Les unités

Dans le tableau des caractéristiques nationales, les unités seront considérées dans leur entier. Chaque unité sera un bataillon pour l'infanterie, un régiment pour la cavalerie. Le nombre de figurines (entre parenthèses après la dénomination de l'unité) est l'effectif le plus courant d'un bataillon ou d'un régiment, compte tenu des compagnies d'élite. Bien entendu le budget à l'unité tient compte de l'effectif et des compagnies d'élite (si vos unités ont un effectif différent il suffit de faire une règle de trois pour établir le nouveau budget). Pour les unités mixtes, les facteurs « combat » et « moral » ont parfois été modifiés afin de tenir compte de la présence des compagnies d'élite. Il ne faut pas s'étonner que le facteur de feu ne soit presque jamais modifié pour les unités mixtes, car avec la nouvelle règle sur « le feu » il aurait souvent été trop destructeur et irréaliste.

Les unités sont considérées dans leur ensemble, les unités d'élite seront différenciées pour indiquer la mixité du bataillon et, pour quand même rester historiquement réaliste. Il sera donc inutile de chercher quelles figurines doivent être retirées lors d'un feu ou d'un combat, on considère que les pertes sont réparties et que le rapport élite et régulier reste le même jusqu'à destruction complète de l'effectif.

● Seules les unités de cavalerie légère et de la garde auront la possibilité d'évoluer par escadron indépendant.

Ordres

Les ordres sont donnés au niveau de la brigade, ce qui impose que celle-ci soit clairement déterminée. Il est bien entendu que la possibilité de donner des ordres particuliers aux régiments, aux bataillons, et voire même aux escadrons, reste autorisées.

Le mouvement

Il est modifié en prenant les 3/4 du mouvement prévu pour les figurines 25mm (voir tableau des caractéristiques nationales).

Obstacles

Route

Infanterie, artillerie à pied : +30.
Cavalerie lourde, artillerie à cheval : +46.
Cavalerie légère, généraux : +60.

Le feu

Distance de tir

Mousqueton : 120
Fusil : 150
Carabine rayée : 220
Artillerie (dans les tableaux)

[a] Pour le jeu stratégique il n'y a plus de différence de soclage entre la cavalerie lourde et légère en ordre serré.

Histoire Empire

Feu d'arme légère

Comme il est indiqué dans la règle, la cadence de tir n'est pas la même pour toutes les armes légères. Considérant le tir comme un ensemble éventuel de plusieurs salves, rechargement des armes compris et, l'appliquant au facteur temps, on en déduit ce qui suit.

Par rapport à un quart de mouvement (1/4 d'une période) dans le jeu, la cadence de tir des fusils peut être évaluée à deux à trois tirs quand les mousquetons et les carabines rayées n'effectueront qu'un tir.

Le feu des armes légères peut donc être constant et, pour tenir compte de la cadence de tir plus rapide des fusils, il suffit de modifier le facteur de feu. A valeur égale le facteur de feu des unités munies du fusil sera donc plus important que celui des unités équipées de la carabine rayée ou du mousqueton. Bien entendu une moyenne sera établie entre la cadence de tir et la valeur du tireur. Un riflemen, de par son entraînement et la qualité de son arme pouvait avoir une efficacité 3 à quatre fois supérieure à celle d'un fusilier français ; ce qui, compte tenu du rythme de tir différent, ramène les deux tireurs à peu près à égalité.

Règle

- Facteur aléatoire, nouveau résultat au jet de dé,
1 ou 2=0 ; 3 ou 4= +1 ; 5 ou 6= +2.
- Le feu est continu, il n'y a plus de 1/4 de période entre chaque tir.
- Pour tirer il faut être immobile 1/4 de période (résultat divisé par deux) ou une demi période (résultat entier).
- Toute unité munie du fusil, de la carabine ou du mousqueton, peut tirer en 1/4 de période, il faut pour cela qu'elle soit immobile 1/4 de mouvement et que son adversaire soit visible pendant le quart complet de période. La procédure du feu est la même que dans la règle (ne pas oublier le nouveau facteur aléatoire) mais le résultat des pertes est divisé par deux, (arrondi à l'entier supérieur).
- Toute unité (fusil, carabine, mousqueton) immobile pendant une 1/2 période et qui voit son adversaire pendant cette 1/2 période entière, procède comme ci-dessus mais garde le résultat des pertes dans son entier.

Exemple : une compagnie de riflemen (carabine rayée) qui, au cours de la phase 4, s'est déplacée de 1/4 de son mouvement, effectue un tir en phase 5. Le résultat sur le tableau des pertes indique « 8 », elle aura donc infligé 4 pertes à son adversaire (résultat divisé par deux, tireur immobile 1/4 de période). Au cours de la phase 6, elle reste immobile pendant toute la phase, mais tire sur un adversaire visible pendant seulement 1/4 de période. Le procédé est le même et le résultat du tableau des pertes sera divisé par deux (tireur immobile 1/2 période mais adversaire visible seulement 1/4 de période).

Feu d'artillerie

La cadence de tir des différents calibres pouvant varier de 1 (pour le 12) à 3 (pour le 3) nous sommes arrivés à la même conclusion et donc à la même règle.

Même procédé que pour le tir d'arme légère. Tous les calibres peuvent tirer en 1/4 de période en divisant le résultat par deux, en 1/2 période en gardant le résultat entier.

La grande différence de cadence de tir entre, par exemple, une artillerie de 12 et une de 3 ou 4, nous amène à constater que les facteurs de feu des petits calibres font autant de dégâts que les grosses bouches à feu. Ceci s'explique quand les unités touchées sont peu profondes (ligne par exemple) mais devient illogique sur une unité en masse. Il a donc été nécessaire de modifier les facteurs tactiques de tir de la manière suivante :

- Cible sur plus d'un rang de profondeur ou en carré, (commun à tous les tirs et spéciaux aux tirs d'artillerie) pour l'artillerie, supprimer et remplacer par :

Spéciaux aux tirs d'artillerie uniquement

Cible sur plus d'un rang ou en carré calibre 3 : +1
Calibre 4 et 6 : +2
Calibre 8 et 9 : +3
Calibre 12 : +4

Tirailleurs

Quand les compagnies légères sont en tirailleurs, le facteur aléatoire du dé 1 ou 2 est égal à +1 ; Dé 1,2,3,4= +1 ; Dé 5,6= +2.

Combat corps à corps

Facteurs tactiques de mêlée

- Pour chaque perte par figurine, du fait du dernier tir, dans la période et préalablement à la mêlée.

Il faudra compter pour ce facteur tactique le résultat du dernier tir, comme il est indiqué dans la règle sur les tirs (réduit de moitié si il est effectué en 1/4 de période, en entier si il est réalisé en 1/2 période).

Moral

Facteur aléatoire, le résultat du jet de dé devient :
1 ou 2=0, 3 ou 4= +1, 5 ou 6= +2.

GRANDE BRETAGNE - KGL

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
FOOT GUARD (24)	E	7	6	2	8	120 (20)	150 (30)	-	260
FUSILIER ROYAUX (20)	E	6	5	2	7	120 (20)	150 (30)	140	185
LIGNE + E (20)	R	5	4	1	6	110 (20)	140 (30)	-	130
LEGER (20)	R	6	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	140
HIGHLANDER + E (20)	R	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	-	150
RIFLES (2)	E	5	4	1	6	120 (20)	150 (30)	170	16
HOUSEHOLD (8)	E	3	7	3	7	200 (50)	230 (60)	-	95
DRAGON GARDE (9)	R	2	6	2	6	180 (45)	210 (50)	-	80
DRAGON (9)	R	2	6	2	5	180 (45)	210 (50)	-	75
HUSSARD-DRAGON LEGER (9)	R	2	5	2	5	230 (60)	260 (70)	270	70

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTIL. A PIED	R (6)	7	4	9	6	140	760	3	105
ARTIL. A CHEVAL	R (6)	7	4	6	6	210	680	3	90

Tableau des pertes

Si les facteurs dépassent 15, compter les pertes jusqu'à 15 et ajouter par point supplémentaire la différence de perte qu'il y a entre 14 ou 15.
Exemple : Facteur 17 avec 6 figurines.
Facteur 15 = 90, entre 14 (78) et 15 (90) la différence est 12 ; reporter cette différence deux fois (15 à 17), résultat final 90+12+12= 114 pertes.

Règles avancées

Tableau de changement de formation.
La mise en batterie ou l'attelage des pièces de 3 doit être lu dans les colonnes artillerie à cheval (bien que ces dernières soient de l'artillerie à pied).

Tableau des caractéristiques nationales

Lecture des tableaux
Première colonne, dénomination de l'unité, organisée avec ses compagnies d'élite si le nom est suivi de « +E », sans les compagnies d'élite si le « +E » est absent.
Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de figurines par unité (bataillon, régiment).
Dernière colonne, « budget par unité » c'est le budget total du bataillon ou du régiment, compte tenu des unités d'élite.
Note
Le budget des unités d'artillerie a été très peu modifié car la différence du facteur de feu est largement compensé par le facteur tactique « tir sur une unité en masse ».

Fin de partie

Décompte des pertes

Le décompte sera fait en divisant le budget de l'unité par l'effectif de départ et en multipliant ce résultat par le nombre de pertes qu'a subi le bataillon. Ajouter tous ces points de perte et procéder comme indiqué page 3 de la règle.

Jean Jacques Petit

FRANCE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
VIEILLE GARDE (24)	E	6	7	3	8	140 (30)	170 (35)	-	280
MOYENNE GARDE-MARIN (16)	E	6	6	2	7	140 (30)	170 (35)	180	165
JEUNE GARDE (16)	R	5	4	2	6	120 (20)	150 (30)	170	110
GRENADIER-CARABINIER (12)	E	6	5	2	6	120 (20)	150 (30)	-	105-120
VOLTIGEUR (12)	E	6	5	1	6	120 (20)	150 (30)	160	115
LIGNE + E (18)	R	4	5	1	5	110 (20)	140 (30)	-	120
LIGNE (12)	R	4	4	1	4	110 (20)	140 (30)	-	65
LEGER + E (18)	R	5	5	1	5	110 (20)	140 (30)	150	135
LEGER (12)	R	5	4	1	4	110 (20)	140 (30)	150	75
GRENADIER GARDE (20)	E	3	8	4	8	200 (50)	230 (60)	-	295
DRAGON-GENDARME GARDE (20)	E	3	8	3	8	200 (50)	230 (60)	-	285
LEGER GARDE (20)	E	3	6	3	7	260 (60)	290 (80)	300	240
LEGER JEUNE GARDE (16)	R	2	5	2	6	260 (60)	290 (80)	300	145
LANCIER GARDE (16)	E	2	6	5	7	260 (60)	290 (80)	300	210
LANCIER JEUNE GARDE (16)	R	2	5	4	6	260 (60)	290 (80)	300	165
CUIRASSIER (12)	R	-	8	3	6	180 (45)	210 (50)	-	150
CARABINIER (12)	E	2	7	3	6	180 (45)	210 (50)	-	145
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	110
LANCIER (12)	R	2	5	4	5	240 (60)	270 (70)	290	115
HUSSARD et CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	105

Les carabiniers étaient en habit avant 1809. Après 1809, ils portent la cuirasse. Lire les coefficients soit chez les carabiniers avant 1809, soit chez les cuirassiers après 1809.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (7)	8	6	12	8	120	900	4	190
GARDE A CHEVAL	E (8)	9	6	6	6	230	680	3	125
RESERVE	R (6)	6	4	12	8	110	900	4	155
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	8	8	140	760	4	140
LIGNE A CHEVAL	R (6)	7	4	4	6	210	600	3	95

RuneQuest

Depuis des années il recherchait cet objet et enfin sous ses yeux apparaissait le fruit de tant de combats, d'épreuves, de défaites mais aussi de victoires. Le voile des siècles n'est pas parvenu à dissimuler l'étincelante hache de Balastor. Marquée du sceau du Dieu des Cités, cette arme ne peut être maniée que par le plus grand des héros. Les signes de la puissance luisent dans la pénombre. D'une main tremblante, l'homme s'empare de l'arme ; sa Quête Runique enfin accomplie...

De l'avis des plus grands critiques et créateurs de jeux de rôle, RuneQuest constitue sans aucun doute un événement unique dans le domaine des jeux de simulation.

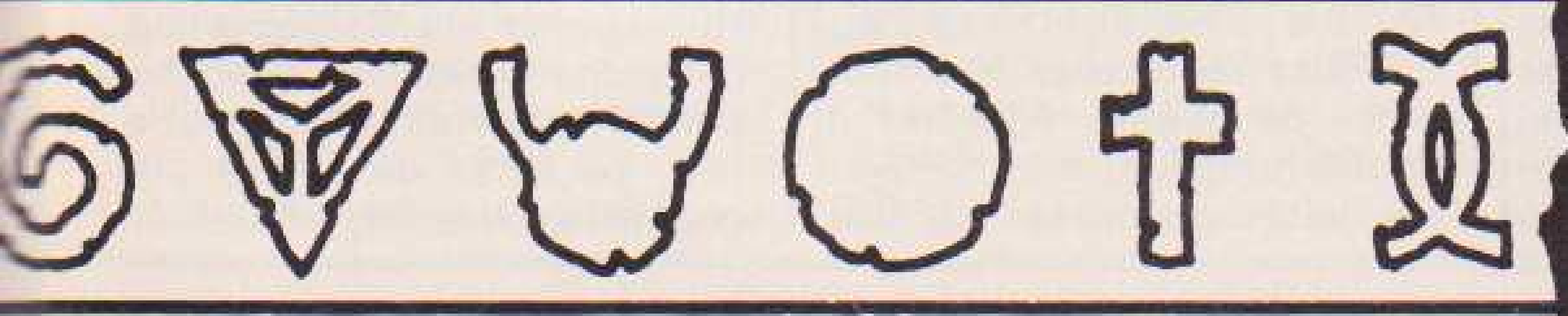
Constamment loué, jamais égalé RuneQuest reste ce qu'il est depuis sa création : un pur chef-d'œuvre.

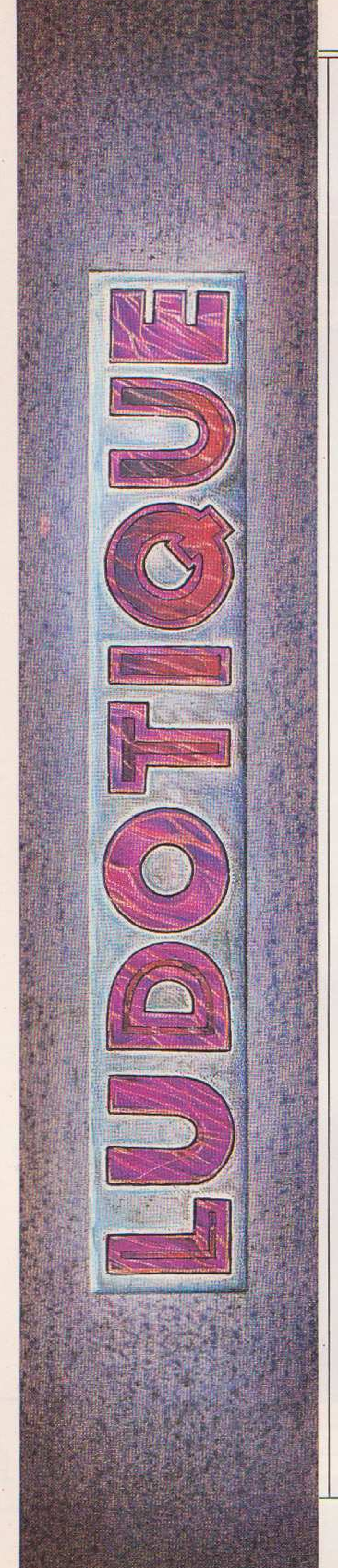
Bien souvent, on s'est interrogé sur l'origine d'un tel succès. Aujourd'hui, quelques éléments de réponses sont apparus.

On peut citer pour commencer un système de jeu et de combat original et simple, alliant le réalisme au dynamisme nécessaire au bon déroulement d'une partie. Seul RuneQuest permet d'élaborer de véritables stratégies de combat et de varier les possibilités à l'infini. L'intelligence du joueur prime sur la simple force brutale et le déséquilibre outrancier qui existait entre les diverses classes de personnages, disparaît enfin. Aucun aventurier ne se ressemble grâce aux vastes possibilités offertes au joueur lors de la création de son personnage. Culture, compétences, âge, initiative personnelle vous permettent d'incarner le personnage que vous aurez véritablement choisi.

La magie n'a pas non plus été oubliée. Quatre systèmes vous permettent d'explorer quatre voies différentes des arcanes. Que vous vous tourniez vers le monde des esprits, que vous soyez inspiré par un dieu ou que vous préfèreriez découvrir vous-même l'art de manipuler les grands courants d'énergie qui balayent le monde, la magie devient un véritable Art. Il ne s'agit plus de détruire mais de créer un instant merveilleux et unique. Toutefois, RuneQuest vous permet surtout de partir à la découverte de l'univers fantastique de Glorantha. Des millions de mots ont été écrits sur ce monde légendaire et il a fallu 20 ans de travail à son créateur, Greg STAFFORD, pour lui donner son envergure actuelle. Glorantha recèle des milliers de mystères à éclaircir, de trésors à ramener, de peuplades à découvrir, des légendes à vérifier. Une fois que vous aurez mis le pied sur cette terre fabuleuse, vous ne pourrez plus jamais la quitter.

Entends les héros qui t'appellent d'un monde que tu ne connais pas encore. Pars à la quête des Runes qui t'apporteront la puissance mais aussi la gloire et la sagesse.





BATTLE FRONT

C'est le premier wargame terrestre de SSG, et il est propre à convertir n'importe qui aux wargames de cette firme puisque tous ses jeux terrestres emploient le même système, ou à vous en dégouter définitivement. En effet, dans ce logiciel, le ou les joueurs n'exercent pas de contrôle direct sur les unités qui évoluent sur la carte.

Battlefront oppose dans les cinq scénarios l'équivalent de trois divisions de chaque côté, soit un corps d'armée ; au cours d'actions qui se déroulent pendant la seconde guerre mondiale. Les divisions sont subdivisées en régiments puis en bataillons, ces derniers étant l'unité de manoeuvre que l'on voit sur la carte. Les joueurs évoluant dans un système de menus gigognes caractéristiques des jeux SSG vont donner des ordres à leurs régiments, leur accorder du support (aérien, naval, blindé, d'artillerie). En fonction des ordres reçus, les régiments font évoluer les bataillons sous leur contrôle pour aboutir au résultat souhaité ; i.e : prendre tel objectif, attaquer tel bataillon ennemi.

L'état des régiments conditionne les ordres reçus ; par exemple un régiment engagé, c'est-à-dire proche de l'ennemi, peut soit attaquer, défendre, retarder l'ennemi, ou être mis en réserve. S'il attaque, le joueur est renvoyé à un autre menu où il choisit le type de l'attaque à mener, de l'assaut furieux à la timide reconnaissance. Le combat est traité de façon très réaliste, l'échelle de la carte étant petite, les unités peuvent influencer un combat dans un rayon minimum de deux cases, un peu plus loin pour les canons ou les chars. Les attaques peuvent infliger des pertes aux bataillons engagés mais ce n'est pas toujours le cas, de toute façon les unités accumulent de la fatigue, qui passée un certain niveau, risque de les faire dérouter. Le jeu en lui même est très intéressant, mais le plus passionnant c'est de créer ses propres scénarios, ou de varier ceux qui existent déjà. En effet comme tous les jeux SSG Battlefront comprend un programme de création de scénarios qui permet de tout créer depuis le terrain (installer des champs de mines par exemple) jusqu'à l'équipement des bataillons. Pour les paresseux, ou ceux qui manquent de documentation, SSG a créé des scénarios entièrement nouveaux qui ont été publiés dans son magazine Run 5 sous forme de listings. Ils sont longs à saisir mais il existe un abonnement spécial à Run 5 où les scénarios sont fournis tout préparés sur disquette.

Battlefront est plus qu'un jeu, c'est un véritable système, le programme est un peu difficile à manier puisqu'on ne peut utiliser que le clavier, le système de menus gigognes est déroutant la première fois, mais la richesse du jeu, ses possibilités quasi illimités de simulation de n'importe quel engagement au niveau du corps d'armée pendant tout le XXe siècle en font un must pour tous les wargamers sur informatique.

Battlefront est un jeu SSG pour Aplle II.

BATTLES IN NORMANDY

Le système *Battlefront* donnant toute satisfaction à la marque australienne et aux joueurs qui ont acquis le jeu, SSG a décidé de l'utiliser pour les wargames terrestres qu'elle sortirait à l'avenir ; ajoutant des raffinements, mais laissant intact le coeur du système.

Le logiciel *Battles in Normandy* garde le même type de menu gigogne utilisé dans tous les jeux SSG et la même impossibilité de manoeuvrer directement les unités qui évoluent sur la carte. Il comprend 8 scénarios sur les combats qui se déroulèrent sur les plages et le bocage normand jusqu'à la mi-juillet 1944. Trois scénarios couvrent les heures cruciales du débarquement proprement dit : Omaha, Utah, Sword. Deux autres sont consacrés à la construction de la tête de pont dans le secteur américain : Cherbourg et Carentan. Les trois derniers dépeignent les mésaventures anglaises dans la capture de Caen et dans la poussé vers Falaise, Villers-Bocage, Goodwood et Epsom.

Si le nombre de scénarios est supérieur à celui de *Battlefront*, il n'y a aucun changement dans le système de jeu. Chaque joueur dispose de trois divisions renforcées à concurence de quatre régiments à quatre bataillons sans compter les unités rattachées au QG divisionnaire. C'est la composition normale des divisions britaniques et américaines, mais il est rare de voir des divisions allemandes à plein effectif. Chaque journée est divisée en quatre tours de jeu dont l'un représente la nuit. S'il est possible d'évoluer sans entraves à travers les différents menus pendant les tours diurnes, il faudra utiliser la commande « activate » pour donner des ordres à vos régiments de nuit. De toute façon, la nuit est généralement consacrée à l'inspection des différentes unités de votre corps d'armée (en utilisant la commande « reports ») pour connaitre l'état des effectifs de vos unités ; le combat de nuit épuisant totalement les troupes qui y participent. D'un autre côté une attaque de nuit á de bonnes chances de surprendre les défenseurs.

Trois différences notables entre *Battlefront* et *Battles in Normandy* : les QG divisionnaires possèdent maintenant leur propre facteur de mouvement ; il existe trois types de rivières : impassables pour tout le monde sauf aux ponts, passables pour les unités mécanisées, et traversables par n'importe qui n'importe où ; enfin le système météorologique utilisable a été amélioré.

Le *design kit* qui accompagne le programme est encore plus facile à utiliser que celui de *Battlefront*, et permet non seulement de créer n'importe quelle bataille de la campagne de Normandie mais aussi de la seconde guerre mondiale, et même d'avant (disons jusqu'à 1900) ou d'après. Il est aussi possible de combiner certains scénarios pour créer des mini-campagnes du genre de celle qui est présenté dans le numéro 7 de Run 5 et qui combine le scénario Utah à celui sur Cherbourg, et d'autres scénarios devraient paraître dans les colonnes du journal ou sur disquette. Enfin on peut aussi signaler que tous les scénarios prévus pour *Battles in Normandy* tourneront aussi avec *Battlefront*, le programme ignorant les modifications apportées dans *Battle in Normandy*.

Comme à son habitude SSG gâte particulièrement les joueurs, la présentation est exceptionnelle, une carte complète de la Normandie à l'échelle du jeu (1 hex pour 1 km) est fournie avec les fiches de référence, rapide, et un jeu d'étiquettes adhésives pour marquer vos disquettes de sauvegarde ou la copie du programme master que l'on peut effectuer directement une fois. Le livret de règles (en anglais) est très facile à utiliser

et comprend un manuel de mise en route pour accéder directement au jeu.
Battles in Normandy est un digne successeur de *Battlefront* et de *Russia*, à recommander même à ceux qui ne connaissent pas les jeux SSG.

Battles in Normandy est un jeu SSG pour Apple II et Commodore 64.

OGRE

La firme Origin System était jusqu'à présent plus connue pour ses jeux de rôle médiévaux fantastiques (la série des *Ultima*, dont la cinquième partie devrait bientôt paraître). Mais elle a produit aussi de très bons jeux mi-simulation, mi-aventure comme *Autoduel*. Dernièrement elle s'est lancée lance dans le wargame en adaptant un deuxième jeu de Steve Jackson, le célèbre *Ogre*. Pour ceux qui étaient trop petits à l'époque rappelons qu'*Ogre* fut l'un des premiers « micro games » lancés par Steve Jackson Games, et dont le succès fut l'une des raisons du naufrage de S.P.I.
Voici un bref topo de la situation telle qu'elle se présentait dans le jeu sur papier et que le programme reprend entièrement. L'Ogre, char cybernétique monstrueux, dont la puissance égale celle du plus gros porte-avion nucléaire américain, doit détruire un poste de commandement qui ne compte pour sa survie que sur une multitude d'unités toutes plus inefficaces les unes que les autres par rapport au mammouth cité plus haut. Lorsque je dis inefficaces, c'est en me référant à la première partie que j'ai joué contre le programme (qui ne sait qu'utiliser l'Ogre, faut quand même pas trop en demander) ; il a en effet pulvérisé fort proprement (les têtes nucléaires tactiques ne laissent pas de traces) tout ce que je mettais en travers des chenilles du Mark III qui m'était opposé.
Par la suite j'ai appris qu'on pouvait utiliser un déploiement tout préparé, qu'on pouvait changer le terrain, le truffer de blindés (jusqu'à 100 unités), faire intervenir des renforts en cours de partie, et surtout jouer contre autre chose qu'un ordinateur (qui dispose d'une plus grande puissance de calcul qu'un pauvre mortel). Et maintenant j'arrive à battre, avec l'Ogre ou avec la défense du poste de commandement, non seulement tout adversaire humain, mais aussi l'ordinateur (aux deux premiers niveaux de difficulté, je ne suis pas Superman) ; réduisant périodiquement Mark III ou V à l'état de boites de conserve, même en l'affrontant à la loyale (c'est-à-dire en respectant les règles du jeu de Steve Jackson).
Au joystick ou au clavier *Ogre* est une drogue, et vous n'aurez de cesse d'y jouer que lorsque vous saurez détruire l'Ogre à tous les coups l'Ogre, en l'affrontant sans que le programme ne vous dise que vous ne respectez pas les règles (vous pouvez tout de même jouer si ce n'est pas le cas, le programme ne se bloque pas). Seul regret, c'est de ne pas voir incorporé toutes les règles optionnelles que Steve Jackson a rajouté dans son magazine The Space Gamer, car au fond deux types d'Ogres et cinq types d'unités en défense peuvent lasser. Vivement *Advanced Ogre*.

Ogre est un jeu édité par Origin System disponible sur Apple, Atari, Commodore 64 et IBM.

EARTH ORBIT STATIONS (E.O.S)

Electronic Arts, éditeur de jeux de haute qualité, frappe encore très fort en sortant *Earth Orbit Stations* qui met entre vos mains les cinquante prochaines années de la conquête spatiale : à vous de construire des stations spatiales pour la recherche, pour le commerce, de jouer sur les prix, de lancer des capteurs vers Jupiter ou Pluton, de découvrir des gisements de minerai...
E.O.S. propose quatre grands menus :
—Le lancement de sondes vers les planètes ou les lunes du système solaire, qui, une fois arrivées, renvoient des informations si vous avez construit entretemps une station avec des capteurs.
—Le commerce permet de fixer le prix d'utilisation des différents modules de vos stations, quand ceux-ci sont mis à la disposition du marché. Selon le temps, l'offre et la demande, les prix évoluent ; à vous de ne pas laisser des stations sous-exploitées, sous peine de manquer d'argent pour construire de nouvelles stations.
—La recherche permet d'augmenter votre niveau technologique, et ainsi d'avoir accès à des modules que vous ne possédez pas au départ, comme l'unité de propulsion qui permet à une station en orbite autour de la Terre de se transformer en véritable cargo pour acheminer du matériel vers Vénus, par exemple. La recherche peut être orientée dans deux directions : les améliorations d'une technologie existante (méthode sûre mais lente), ou la création de nouvelles technologies (beaucoup plus aléatoire).
—La construction des stations est le nerf du jeu : il faut acheter des modules, les placer sur une grille, les connectant, en perdant le moins de place possible, et en s'assurant que la station aura assez d'énergie, assez de personnel pour être autonome. Pour faciliter cette opération, on peut faire pivoter les modules, qui ont tous un ou plusieurs points de connexion. Pour fonctionner une station a besoin de modules de commande, de logistique, d'énergie, d'équipage, de cuisines, et des connecteurs pour relier tout ça. On rajoute ensuite des modules spécifiques (laboratoire chimique, relais, navettes spatiales, plates-formes de construction, télescopes, panneaux solaires...). Et selon leur nombre, la station entre dans une certaine catégorie (laboratoire scientifique, hôpital spatial, base de communication...), la destinant ainsi à une utilisation particulière.
Chaque module mis en place pouvant être affecté individuellement au commerce ou à la recherche, l'effort de recherche nécessaire peut être parfaitement maîtrisé, sans se retrouver sur la paille. Car l'argent occupe une place importante dans le jeu : chaque station ayant un coût de fonctionnement, si vous mettez toutes vos stations en recherche, vos liquidités baisseront à vue d'oeil.
Bref, c'est un jeu de stratégie assez complexe, basé sur les données de la Nasa, et qu'il est difficile de maîtriser sans un peu de pratique, en raison de son envergure : 40 modules, et 7 scénarios différents, allant de la simple construction d'une station à la recherche de vie dans le système solaire, en passant par le sauvetage d'une station sur Mars...
Signalons qu'à l'heure actuelle, un bug (non, bug ne signifie pas Bon Usage Garanti, mais le contraire), empêche le déroulement de longues parties, la machine cessant toute activité lorsque vous avez construit une dizaine de stations. Mais ce détail devrait être prochainement réglé par Electronic Arts, et E.O.S. s'imposera comme l'un des meilleurs jeux à l'heure actuelle sur Apple. En plus, il n'est pas trop cher : 300 Frs.

Et aussi...

Après le gros morceau, le menu fretin : **Bard's Tale 2**, édité par Interplay Productions. Titre : *The destiny knight* ; thème : médiéval fantastique ; scénario : les méchants veulent tout casser, il faut les en empêcher. C'est la suite de *Bard's Tale* (au demeurant un assez bon jeu à l'époque), il y a plus de sorts, plus de monstres, plus de donjons, mais le jeu reste le même : une bête histoire de tunnels de 10', de monstres et de trésors. (610 Frs).
Dans la série « et si on faisait une suite », voici **Wizard's Crown 2**, édité par S.S.I. (cf CB 36). titre : *The eternal dagger* ; thème : médiéval fantastique ; scénario : il faut empêcher les méchants de tout casser. Ici non plus, le jeu ne subit pas de transformations radicales, les superbes combats tactiques sont conservés, les combats rapides aussi, les milliers d'objets différents également. Ca reste donc un bon jeu assez semblable au précédent.
Pour finir, un petit nouveau dans le club des jeux à thème médiéval fantastique, et dont le scénario se construit avec les mots suivants : empêcher, méchants, tout casser. Il s'agit de **Might and Magic**, édité par New World Computing. Je raconte le début seulement : chaque personnage a six caractéristiques entre 3 et 18, des points d'expérience pour monter de niveau, un alignement (bon, neutre ou mauvais)... Inutile de raconter la suite, vous la connaissez. Le jeu présente une vue 3D bien faite et agréable, mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu. Pour les fans uniquement. (550 Frs).
Tous ces jolis jeux fonctionnent sur papy Apple II.

NDLR : Les personnes intéressées par les produits informatiques SSI/TSR sur la gamme AD&D peuvent consulter Dragon n°127 qui en parle en long, en large et en travers sur quatre pages, mais en américain.

Frédéric Armand
Olivier Tubach

Nous remercions Open Computer, 31 bd des Batignolles, 75017 Paris.

Petites annonces

VENTE MATERIEL

– Vends **module D&D 1B** 110 F. **débutant. Expert + modules X1 B2. Livres-jeux** à 15 F. **23 figurines** de 5 à 10 F. Anthony Grenet - 10, rue Gagarine - 49000 Angers. Tél. (16) 41.47.30.11.

– Vends **modules Oeil Noir** 18 ou 25 F. **Féérie** 90 et 50 F. Gilles Avril - 53, rue Jean-Paul Laurens - 81100 Castres. Tél. (16) 63.59.70.21.

– Vds **figurines Morts-vivants** 5 F. et **Orcs** 6 F. Prix dégressifs ! 6 modèles différents. Appelez J.F. Perfétini au (16) 94.57.34.12.

– Vends **J&S** du N°11 au N°42 sauf N°33, 40 et 41. + **HS Jeux & Micros** en bon état. Demander Etienne au (1) 45.22.68.82. Paris.

– Vends **Mille et Une Nuits** 150 F. **Pendragon** 120 F. état neuf. Tél. 16 (1) 30.50.21.48. Demander Sébastien. (Yvelines).

– Vds **Yorktown** 135 F. + 37 **Livres dont Vous Etes le Héros** BE 10 F. pièce ou 100 F. les 12.Liste en écrivant à G. Bohain - 69, résidence Ile de France - 59600 Maubeuge.

– Vends **nbreux jeux de rôle et scénarios**. Liste sur demande. Tél. (16) 97.33.59.17. Région Lorient. Demander Gildas Clément (le soir).

– Vds 20 **Livres dont Vous Etes le Héros** + 10 livres **Quêtes sans Fin** + 10 J&S. Petits prix. L. Defrain - 21, rue Gronich - 40220 Tarnos.

– Vends **Maléfices** état neuf + **drame de la rue des Récollets & Enigmatique Carnet Cap**. Pop Plinn. Tél. Denis au (16) 93.56.78.38. à Nice 06300.

– Vends **Rêve de Dragon** 120 F. Etat neuf jamais servi. Renaud Moccheroni - 9, Chemin Saint-Yriel. 06000 Nice.

– Vends **Donjons et Dragons base et expert + module B5** : 300 F. Tél. (16) 40.63.30.18. Demander Arnaud.

– Vends **Squad Leader, GI Anvil of Victory**. Contacter Yves au (16) 42.20.37.39. à Aix-en-Provence.

– Vds **D&D base et expert** 130 F. chaque ou 240 F. les deux + **Légendes Celtiques 1ère édition** 150 F. P. Mazellier - Côte Rôtie - Coux - 07000 Privas.

– Vds **AD&D : OA et DSG** 90 F. chacun. **Compagnie des Glaces + scén.** 180 F. **Paranoïa + 2 scén. + Aïgue + Ecran** 220 F. Benoît au (16) 93.53.21.03.

– Vends **Pendragon** 200 F. + **Marvel Super Héros + 2 scén.** 200 F. + **Livres dont Vous Etes le Héros** 15 F. Demander Vladimir au (1) 47.27.52.19. à Paris.

– Part. vds **Livres de Science-Fiction fantastique, Lovecraft, Bob Morane, Doc savage...** nbreux policiers. M. Temperville - Ferme du Rabut - 5, rue Rabut - 91400 Orsay. Tél. (1) 69.28.45.50. le soir (joindre 4 TP). – Vds **Hitler's Wars** 170 F. jamais servi. **Yortown** 80 F. **Iéna** 100 F. Marc au (1) 43.51.17.10. après 18h.

– Vds **Livres dont Vous Etes le Héros** état neuf 13 F. Tél. (1) 46.02.98.05. Demander Thomas.

– Vdss scén. grand format pour l'**Oeil Noir** à un prix compris entre 20 et 25 F. Tél. (1) 46.02.98.05. Demander Thomas.

– Vds bestiaire en anglais pour **Dungeons & Dragons (créature catalogue)** 55 F. jamais servi. Tél. (1) 46.02.98.05.

– Vds **Paranoïa VF + écran + scénarios** état neuf : 200 F. port compris. Jacques Faraldo au (16) 93.28.00.73.

– Vends **wargames** très bon état marques **Avalon Hill, International Team, Victory Games**. Fabrice Thirel. Tél. (16) 57.24.75.76.

– Vds **D&D, Fief, MERP, Talisman, Amirauté, 88, Battlecar, Samouraï Blade, Bounty Hunter** : 100 F. chaque + **Zargos Lord 1&2** : 180 F. Tél. (16) 94.31.05.13.

– Vends les **accessoires du Maître** 50 F ; ainsi que l'**As des As** 40 F. Tél. (16) 99.99.48.19. Demander Malik.

– Vends **figurines + Livres-Jeux** en tous genres + **Casus** N° 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 et 39. + **Epées & Sortilèges** N° 1. Tél. (16) 43.82.11.61. ou Gilles Soret - 14, rue Emmanuel Maire - 72000 Le Mans.

– Vds jeux de rôle **Stormbringer, JRTM...** Ch. règles en VF de **SL, COI**. Tél. (16) 77.95.06.26. Demander Alain.

– Vds **Vietnam VG** TBE 190 F. **Bonaparte IT** neuf 120 F. Ecrire à S. Sénéchal « Loumistralet » 3 B, rue d'Agay - 83600 Fréjus.

– Vds **D&D** 120 F. + **Bushido** 140 F. + l'**Oeil Noir** 3 coffrets 250 F. + J&S N° 41 et 43 15 F. bon état. Tél. (16) 45.95.24.08. Laurent.

– Vds **Friedland** neuf 100 F. + **figurines de D&D** 10 F. l'une + Géant des Collines 15 F. Tél. (16) 53.56.07.64. Demander Arnaud.

– Vends boîtes **Oeil Noir initiation + extension + 10 scén.** 300 F. Wargame **Viva Zapata** 100 F. Tél. (1) 43.08.87.85. Alexandre.

– Vds **Amirauté** 60 F. **Fr. the Great** 130 F. **Valmy, Magenta, 8th Army Int. War** 80 F. Tél. (16) 88.60.33.83. à Strasbourg.

– Vds **White Death** 150 F. **Nato** 150 F. **Twilight 2000 + 1 module** 250 F. **Oeil Noir** 300 F. A. de Cockborne - 116, rue de Boudonville - 54000 Nancy.

– Vends **modules** TBE (**T&T, AD&D, Oeil Noir, AdC**) + **AdC, Rêve de Dragon, Starfrontiers, Palladium RPG, East & West, Legio**. Tél. (16) 34.62.39.36. Demander Denis.

– Vds à prix qui fait rire **Livres-Jeux** TBE + **modules 1001 Nuits et Celtiques** TBE aussi. Alexandre au (16) 26.24.50.40.

– Vends **15 mm Jacobite Middle Earth : 420 Fantassins + 115 cavaliers/Wolf Rid + 2 Mumak** : 1000 F. Tél. 16 (1) 45.84.23.31. Renaud Verlaque.

– Vends nombreux **JdR et scénarios**. Contacter Eric Delacour - 18, rue des Lys - 14610 Cairon.

– Vends **Cry Havoc** 90 F. **Siege** TBE 120 F. **Napoléon à Austerlitz** TBE 80 F. L. Lepleux - 26, rue H. Brunet - 14000 Authié.

– Vends **DMG VF + Manuel des Joueurs VF + Manuel des Monstres 1 + 1 module UK6 (tout neuf) + 10 Livres-Jeux**. Contacter Eric au (16) 87.75.55.46. après 20h.

– Vends **Aftermath** neuf. John Selekaers - 98, rue Gen. Lotz - 1180 Bruxelles. Belgique. Tél. 02/344.41.64. le soir.

– Vds **Cthulhu** 120 F. + module, **DMG + PH** en français 120 F. 80 F. + **LL** 80 F. **Modules D&D** 60 F. Th. Delbouille - rue d'en-bas, 13 - 6553 Erquelines - Belgique.

– Vds **lot de figurines Citadel** : 4 guerriers, 1 clerc, 1 magicien, 1 hobbit, 1 zombie, 1 orc, Aragorn à cheval : 75 F. Bertrand Linne - 1282, avenue de Rosendael - 59140 Dunkerque. Tél. (16) 28.63.22.12.

– Vends ou éch. **Pendragon** contre **Baston**. Tél. (16) 78.43.94.67. Frédéric.

– Vds TBE **PHB VF, DMG, MM1, MM2, FF, DSG** + Nbreuses documentions, scénarios. Prix : 90 à 120 F. Le tout 700 F. Tél. (16) 99.40.00.28.

– Vends en français **Pendragon** TBE 120 F. et 10 **Livres-Jeux**. 15 F. l'un. Ecrire à S. Lacroix - rue A. Carrel - Bât 1 - 55100 Verdun. Tél. (16) 29.84.49.46.

– Vds 40 **Livres dont Vous Etes le Héros** 10 F. pièce + **Amirauté** 100 F. Maxime Picat - 79, rue Paul Bignon - 76260 Eu. Tél. (16) 35.86.07.01.

– Vends **SL, COI, COD, GI**, TBE 150 F. chaque ou 500 F. le tout + boîtes de rangement. Tél. le soir au 16 (1) 48.21.00.36. Vds **Gulf Strike et JRTM** 100 F. chaque.

– Vds **Casus Belli** N° 13 à 39 sauf N° 27. Demander Jean-Pierre au (1) 46.68.77.77.

– Stop Affaire à saisir ! **L'Oeil Noir (2 boîtes) + 6 livres (Oeil Noir) + Star Frontiers + SF1**. Le tout seulement 350 F. frais d'envoi compris, en recommandé. Tél. (16) 50.36.52.44. Christophe à 19h.

– Vds **AdC** 120 F. + **LC & Acces.** 150 F. + **Aides de jeu AD&D** 50 F. + **2 scén. D&D** 75 F. + **SO** 189 F. + **Marvel Sup Heroes, MA2 & scén.** 170 F. + **SL** 99 F. + **PH** 120 F. + **DMG** 55 F. + **MM1&2** 100 F. + **OA** 125 F. Tél. (1) 69.30.07.93. Frantz.

– Vds état neuf **Commando** 130 F. **Squad Leader & Cross of Iron** 190 F. Tél. (16) 33.50.12.64. Demander Eric (Manche).

– Vends **Croisade** TBE 160 F ; ou éch. contre **Okinawa** ou autres wargames. Tél. (16) 80.71.10.11. après 18 h. Alexis à Dijon.

– Vends **Maléfices** 100 F. + **Duel : Les Maîtres des Dragons** 50 F. Ecrire à Xavier - 86, rue de Bertramenil - 88000 Epinal.

– Vends **Paranoïa + aiguë + Envoyer les Clones + Pressez les Oranges et dans l'Espace**. Tél. (16) 20.90.37.33. Environ 250 F. à débattre.

– Vds tout **Oeil Noir + scén., Légendes Celtiques + Prix du Sang, Maléfices, Pendragon VF, Livres dont Vous Etes le Héros.** Tél. (16) 88.91.50.89.

– Vends boîte **Pendragon** extra neuve, jamais servi 170 F. Région Saint-Nazaire. Tél. (16) 40.70.32.83. Demander Frantz.

– Vends **D&D Companion** en anglais bon état 90 F. à débattre. Nicolas Revel - 161, Cours Emile Zola - 69100 Villeurbanne.

– Vends ou éch. **Chill** et extensions ou **Rêve de Dragon contre Paranoïa**. Prix à débattre. Tél. au (16) 91.80.37.98. Demandez Nicolas.

– Vends **Zargo's Lords, Baston + livres-jeux à prix intéressants**. Daniel Gabarre - 20, av. Aristide Berges - 09200 Saint-Girons.

– Vds **Stormbringer 150 F**. Urgent. Tél. (16) 20.90.37.33. Demander Bertrand.

– Vends **Casus Belli** N° 34 & 31 : 10 F. pièce. bon état. Laurent au 16 (1) 43.06.50.35. à Paris.

– Vends **Oeil Noir init. + ext.** 160 F. + 3 scénarios 12 F. pièce. Tél. (16) 81.55.69.02. à Besançon. Demander Ludovic.

– Vds **l'Appel de Cthulhu** servi 1 fois + 1 scén. 150 F. **Livres-jeux** 10 F. **Bushido** neuf 100 F. Tél. (16) 81.61.06.33. à Besançon. Ludovic.

– Vds **D&D Base-Expert + 3 modules** 200 F. (prix très bas) D. Jacotin - 15 allée du Cloître - 59910 Bondues. Tél. (16) 20.46.32.87.

– Vds 3 scénarios pour l'**Appel de Cthulhu**. TBE. 190 F. et **Aftermath**. TBE. 200 F. Contacter Pierre Jean. Tél. (16) 40.40.78.13 à Nantes.

– Help ! Vds **Diplomacy** 130 F. **JRTM** 140 F. **Havena** 110 F. **Scénarios de l'Oeil Noir** 20 F. l'un. Demander Vincent. Tél. (16) 79.54.42.91.

– Vds **AD&D** : tous livres + parav. + scén. + revues AD&D etc... Contacter Rénato. Tél. 16 (1) 39.64.24.64. à Enghien-les-Bains.

– Vds **Livres SF, Fantastiques, Lovecraft, Bob Morane, Nbrx Policiers**, poss. éch. vieille SF. M. Temperville - Ferme du Rabot - 5, rue de Bellevue - 91400 Orsay. Tél. 16 (1) 69.28.45.50. le soir.

– Vds **Solferino + Magenta + 1870 + PZBlitz - Leader + Rommel + Okinawa + Sicile 43** ou Ech. contre **Gulf Strike + Cry Havoc**. Tél. (16) 88.29.03.16.

– Vds **Okinawa** TBE 100 F. + **D&D Base** BE 90 F. + **JRTM** neuf 150 F. Fabrice. Tél. (16) 74.21.91.97. (Bourg-en-Bresse).

– Vds **modules D&D x1, x2, x3, x4, B4, CM2, CM3 + règles Companion + modules AD&D OA3, I3, I4, I5 + World of Greyhawk**. Stéphane. Tél. 16 (1) 43.27.26.03.

– Vds 2 boîtes **Oeil Noir + 6 scén. + Empire Gal. + Mega 2** + livres jeux. Prix à débattre au 16 (1) 39.91.41.27. (Val d'Oise). Grégory.

– Vds livres **Oeil Noir** neufs jamais servis. 12 F. l'un + JdR **Démons et Deathmaze** 60 F. le jeu. Eric au (16) 80.35.75.50.

– Vds **diorama pour 25 mm** de 25 à 200 F. de 10x5 à 40 x 40 100 F. **Merp** 50 F. **Risk** 120 F. Tél. 16 (1) 42.42.19.25. Demander Pierre Fils.

– Vos figurines sont tristes. Je vous les **peins** (tous genres) à partir de 5 F. Tél. (16) 80.56.12.16. à Dijon. Demander Julien.

- Vds TBE **CB** n°31 15 F. n°32 à 37 20 F. l'un. Les 7 n°s 125 F. **Féérie** TBE. Jean-Marc au (16) 96.32.75.80. (18h30 - 20h30).

– Vds les 3 boîtes de l'**Oeil Noir + 2 modules gratuits + toute la collection livres dont vous êtes le héros**. Tél. (16) 61.42.90.87.

– Vds **Microvision** + 5 K7 TBE 250 F. ou ech. contre **Féerie ou T&T** (vf) ou écran (vf) AD&D. Christophe. Tél. (16) 69.30.62.30.

– Vds **Warhammer Role Playing** 100 F. Contactez Yves au 16 (1) 43.31.71.61. après 20h.

– Vds **Stormbringer + l'écran** 200 F. Tél. (16) 55.20.13.88. en semaine après 19h.

– Vds **JdR** divers, BD de 5 à 30 F. **Livres dont vs êtes le héros**, liste contre enveloppe timbrée à Penot Pascal - 8 avenue Louis Mazet - 46500 Gramat.

– Vds **Chill + extension + Bayou de la mort**. Le tout 180 F. Tél (16) 21.96.88.78. Demandez Olivier après 19h. Echange possible.

– Vds **Airwar Commando + Highway to the Reich (SPI) + Mission Grenada + J. Bond : Basic + Game Master Pack + Goldfinger + Octopussy** ; tél 16 (1) 47.60.92.45. J.M. Huet.

– Vds **Chill en français + 5 scénarios** en TBE. Demandez Christophe après 19h au (16) 40.50.32.09.

– Vds état neuf **Supermarina** en français peut être joué seul très réaliste. Prix à débattre. Stéphane Potélet au (16) 75.96.37.19.

– Vds cartes neuves pour **SL** n°1 et n°16 à n°24 pour 300 F. Tél. (16) 26.73.38.06.

– Vds l'**Appel de Cthulhu + 2e sup.** 160 F., **Paranoïa** 120 F., **PH** 60 F., **WD** n°55, 65, 67, 72 10 F. Demander Félix au 16 (1) 47.05.41.46.

– Vds modules **D&D : B3, X3, CM4** 30 F. pièce + **Companion Set D&D** 110 F. + boîte **Initiation Oeil Noir** 50 F. Fabien au (16) 56.24.73.57.

– Vds **figurines** en plomb : goules, squelettes, orcs, elfes, etc... 10 F. l'une ou 100 F. les 12. Frédéric Violette - 148 rue Richelieu - 73490 La Ravoire.

– Vds **Traveler, Timemaster, East & West, Panzerblitz, Mafia**. Chacun 100 F. Demander Alex au 16 (1) 47.84.05.87.

– Vds ou éch. **Chill + extension + scénarios** 150 F. **Maléfice + sup. Sorcellerie + scénario n°5** 100 F. Tél. (16) 50.22.45.68. Demander Lionel.

– Vds nombreux **jeux de rôle** (Cthulhu, Paranoïa...). Franck au 16 (1) 34.51.98.61 à St-Germain-en-Laye (Yvelines).

– Vds **PHB & MM1** 80 F. chacun ou 150 F. les deux. **MERP** 80 F. Tél. (16) 61.21.21.86.

– Vds **DMG** 80 F. + **Timemaster** 80 F. Ch ; tout sur **AD&D** en Français. Tél. (16) 60.77.31.06. Guillaume après 17h.

– Vds **PHB & MM1** 80 F. chaque. 150 F. les deux. **MERP** en anglais 80 F. Benoît au (16) 61.21.21.86.

– Vends **AD&D et scénarii**, ch. **BD Judge Dredd** (Aredit) et la **sorcière dormante de Moorcock**. Olivier au (16) 85.37.40.62.

– Vends 14 **défis fant.** à 17 F. pièce. scén. Oeil Noir 15 F. Demander Alexis au (16) 67.92.77.00. à Montpellier 34000.

– Vds **Star Frontiers** BE + module 100 F. + **3 coffrets Oeil Noir + 11 scénarios** 300 F. (peut être vendu séparément). Tél. (16) 69.42.06.39.

– Vds ou éch. **Star Trek** 100 F. extension **Oeil Noir** 90 F. **Démons** 100 F. **Paranoïa** 110 F. ou contre **PH, DMG, MM, UA.** Tél. (16) 43.31.05.59.

– Vends **Maléfices + Spécial Sorcellerie + scénarios** 200 F. BE. Sébastien au (16) 41.47.63.42. après 19h à Angers.

– Vends **Cry Havoc, Millénium, Captain Starship** : le lot 300 F. Talisman VO : 100 F. Tél. 16 (1) 42.58.53.86. après 18h.

– Vds 13 **livres-jeux** de 3 à 10 F. l'un ou 100 F. le lot. Ecrire à A. Lafarge - 18, rue Riquet - 63000 Clermont-Ferrand. Joindre N° de Tél. pour liste.

– Vends **Oeil Noir base + Accessoires** 60 F. l'un + **livres Oeil Noir** 15 F. pièce. Demander liste à Grégory au 95.20.14.07. Corse.

– Vends **wargames GDW, Victory Games & Avalon Hill.** Pas cher et bon état. Tél. après 19h30 au (16) 87.31.21.97. en Moselle.

– Vds **54 livres-jeux** à 10 F. pièce + 5 F. port et emballage. Vincent Pilpre - 58, rue de St-Médard - 35250 St-Aubin d'Aubigne.

– A vendre **AD&D PH + MM1 + UE** : TBE 85 F. l'un. ou 220 F. les 3. **Modules TSR T1 à 4 + DL1&2** : 120 F. + 120 F. = 220 F. ! ! **Oriental Adv.** neuf 130 F. Denis au (16) 73.37.71.26.

– Vends **COD** état neuf, pions encore attachés : 200 F. Demander Jean-Michel au 16 (1) 69.41.84.04. vers 18-20h. (91).

– Vends pour **AD&D Guide du Maître** en français jamais servi 170 F. Demander Olivier au 16 (1) 60.12.32.69.

– Vends **Guide du Maître et Manuel du Joueur** 220 F. à débattre. Thomas Maroutian après 18h au 16 (1) 46.57.46.22. 92120 Montrouge.

– Vends à moitié prix : **Junta, Norge, Zargos Lord, B5, X1,2&3, Légendes + accessoires + Lég. Celtiques.** Linus au 16 (1) 60.70.26.39. après 18h. (77).

– Vends **Ambush, Wooden Ships & Iron Men, Avant-Charlemagne**. Demander Thierry au 16 (1) 46.80.70.19. Région parisienne.

– Vends moitié prix **Féérie + TM1 + TG2 + DMG + Arcana + Empire Galact. + Frontières + Sève de l'esprit.** Linus au (1) 60.70.26.39. après 18h. (77).

– Vends **Pendragon** (Gallimard) état pratiquement neuf : 120 F. Demander Karine au (16) 47.67.17.57. à Joue-les-Tours.

– Vends **Figurines Médiévales et Car-War** de 2 à 15 F la liste contre 1 timbre lintus. Mr Glaude 21 rue Lemasson-Henrion 77250 Moret.

- ~~Vends neuf :~~ **AD&DC (FRA) GDM + MD** 3 120 F. **ASD.AS** 60 F. TBE :**CTHU& ARKHAM** 150 F, **Pièges de Grimtooth** 60 F, **Div.Sce** 35 F : **B2** (D&D) **U3** (AD&D) Tél.(16) 20.90.82.88.

- A vendre **figurines** prix moyen selon taille. Tél au (1) 46.26.10.78 ou écrire à Mr Philippe RAMBERT 11 rue Foury - 92310 Sèvres.

- Vds **masques nyarlathotep** 100 F + **scenarii et camp. M.E.R.P.** (50 et 80 F). Mr Patrick DELATTRE, 3 allée Léonie Vanhoutte - 59200 Tourcoing.

- Vds **livres jeu** 15 F. Tél. (16) 20.36.28.27 à Tourcoing liste sur demande.

- Vds ou échange **Ave Tenebrae** (nouvelle version) contre **siege ou samouraï blade**. Tél. (1) 43.80.11.49 et demandez Guillaume.

- Vds **D&D Base** 60 F, **B6 et B7** 30 F ou le tout 100 F + BD de super-héros + **CB** N° 30 15 F. Tél. (16) 42.89.01.14 après 18h à José.

- Vds **Gobelins sur loup**, 6 F l'un. 20 F les 4. Tél. (16) 76. 52.00.74. Fabrice.

- Vds **figurines**. 5 F l'une. 20 F les 5 (Nains, Gobelin, Hobgobelin). Tél : (16) 76.90.72.24. Demander Olivier.

- Vds ou éch. **Appel de Cthulhu + Siège + Richtofen's war** - François AUTHOM - 31 rue Hamoir - 59880 Saint Saulve.

- Vds nombreux **jeux de rôle et wargames**. Ecrire à André de CHOUBERSKY - 42 rue de bretagne - 75003 Paris.

- Vds très bon état **Mocka Auterlitz Rommel 43 OKINAWA** prix à débattre. Tél. (1) 45.20.60.15. Demandez David.

- Vends ou échange : **Ost, Borodino, Wagram, D&D, Napoléon in Spain, Bonaparte, Waterloo**. Tél. (16) 56.95.03.74 à Bordeaux.

- Vds neuf **Talisman** 110 F, **avant Charlemagne** 80 F et **ADC** 140 F. Demander Stéphane au (16) 33.84.85.01 (l'aigle, orne). Merci !

- Vds **Pendragon** état neuf 130 F ou échange contre **James Bond** 007. Tél. (90) 49.73.99. Après 20h.
- Vds **Panzer Leader** + **conquistador** + **Samouraï** + **Luftwaff** + **super Marina**. Mr. Mennesson 1 Chemin des Vignes 78990 Elancourt.

ACHAT MATERIEL

— Cherche **scénarios pour ADC et Maléfices** faire offre à Arnaud Gaillar 121 rte de lavaux 1095 Lutry Suisse.
— Collectionneur fou recherche **boîtes seules de RuneQuest ou Maléfices** 40 frs max chaque. Daujean Cyrille,tél : (1) 48 59 34 47.
— Cherche **figurines surtout Citadel, AD&D** à prix interessants. Demander Denis au (16) 21 26 96 48 Merci ! très urgent !.
— Cherche tout numéro des **Wyrm's Footnotes** état indifférent tél : (1) 45 32 98 77 demander Fabrice.
— Achète **wargames SPI** offre forte somme d'argent. Chr Maffini au SAU 1400 Cheseaut-Noreaz Suisse 024 21 66 22.
— Ach **scen., plans, dessins, pièges, décors médiévaux, White Dwarf et Drag.Rad...** F Rose 13 Bd fusillés, Belgique 9600 Renaix. 19/32 55 21 95 68.
— Achète tout ce qui concerne **RuneQuest** à tous les prix et dans tous les états. Contacter Grégoire au (16) 63 46 13 67.
— Cherche **règles de bases D&D** 50 frs max + **modules** du même niveau environ 35 frs. Thierry au (1) 39 57 42 76 après 17h45 merci.
— Achète **Fiend Folio**, demander Gilles au 16 32 43 27 26 après 18 heures.
— Cherche **SuperGang** ou accessoires de **Stormbringer** à bon prix. Brice (1) 42 28 06 43.
— Cherche **scénarios et figurines** pas trop chers pour **Cthulhu**. Tél au (1) 43 87 15 15 Paris 17.
— Achète **Fiend Folio** 150 frs n'importe quel état mais avec toutes ses pages. Tel 16 (1) 34 12 26 75 demander Noël.
— Achète **Roma ou Impérium Romanum** ou tout jeu sur l'antiquité. Tél : Laurent au (16) 26 82 25 19.
— Gandalf le Brave cherche tout sur **Laelith** (doc, carte, population...) Ecrire à Sébastien Vassen 8 rue des déportés, Verviers 4800 Belgique.
— Cherche samouraï **Cry Havoc** assez bon état. Tél : 93 08 75 30 ou 13 av des Cigales 06510 Carros.
— Cherche désespérement **Fiend Folio** en bon état. Ecrire à Charles Duplan 82 rue de Lourmel 75015 Paris. Vite ! !.
— Cher. **Angmar Ardor Umbar** (MERP). Timmermans Fabrice 13 av Croix du Feu 7100 La Louviere Belgique tél : 064/22 77 48.
— Paye bien pour **Court of Ardor** (ICE) Campaign MERP. Urgent, Marc Moto 83 Bd Redon la Rouviere B11 13009 Marseille (16) 91 41 50 74.
— Achète **Jeux et Stratégie** 1 à 12 complets. Offre 50 frs pièce. Achète **Casus Belli** 1 à 14, 18, 21, 22. Offre bon prix. Tel : 60 79 20 91 , 2 sq Alfred de Musset 91000 Evry.
— Achète **Le Cycle de Tschaï** de J. Vance + **Silmarillion** de Tolkien. Jean Christophe Debort 4 Allée des Fauvettes 42170 St Rambert.
— Chierche **Sphinx** désespérément. Contacter Alain tél : (1) 69 06 49 37 après 19h.
— Cher. **1815 Waterloo Campaign et Lobositz** de GDW. Laurent au 16 93 33 64 13. 10 ch de Provence 06600 Antibes.
— Cherche tous **livres** ayant un rapport avec **Cthulhu**. Macchi Stéphan 1 allée de la Tour d'Auvergne 91150 Etampes.
— Achète les **Mekanix 1 et 2** et toujours **Adventurer 1** Merci... Demander Kevin au (16) 50 54 02 94 Chamonix (74) après 17h.
— Achète **Football Strategy, Paydirt, Challenge Football, Statis Pro Baseball** à prix raisonnable. Tél : (16) 78 50 55 69 demander Denis.
— Achète **Iron of Cross** à tout prix. Vds **les Aigles**, prix à débatre. Philippe tél : (16) 41 66 70 59, 49000 Angers. Après 19h.
— Achète **Cross of Iron et Crescendo of Doom**. Frederic Remon 11 rue Adam 94210 la Varenne Tel : 48 83 72 91.
— Cherche traduction de **Star Warriors et de Star Wars RPG** prix à débattre tél : 16 (1) 46 31 01 84 demander Antoine.
— Ach. **Jeu des 1001 Nuits, Kings & Things, Blood Royale.** Francois rose 13 bd des Fusillés 9600 Renaix, Belgique 19 32-055/21 95 68 Please.
— Cherche **Oriental ADV et Unearthed Arcana** prix à débatre tél : (16) 78 95 41 79 après 20h demander Jean Baptiste.
— Cherche **Colach, vds/éch wargames, JDR, vds scénaril maison pour Cry Havoc, Siège** etc... Demander Jean Luc au 61 89 05 83.
— Achète : **Le Joyau Noir, le Dieu Fou, L'Epée de l'Aurore, Le Secret des Runes**, prix à débatre. Demander Manu au 88 69 47 80 après 19h.
— Urgent ! Cherche **Battlesystem pour AD&D** tél : (16) 83 28 41 05 Viel Thiebaut.
— Recherche urgent **Cross of Iron** bon prix ! Eric Dodet 17 rue des Coffres 31000 Toulouse tél : (16) 61 25 03 50.
— Achète tout ce qui concerne **RuneQuest** : extension, figurines, packs. Demander Mathias au (1) 47 50 16 49.
— Cherche **extension 1 et 2 de Siège et Croisade**. Demander William tél : 93 08 75 30.
— Cherche pour **AD&D VF du barbare, houri, samouraï** etc. Savy Guillaume le Montaloy, 38220 Vizille tél : (16) 76 68 23 67 Merci.
— Rech **Runequest** prix raisonnable état également = Cherche **D&D Bases et Expert**. Tél : 47 53 99 54 après 18h demander Thomas.
— Achète paravent bon état pas trop cher pour **D&D, AD&D, Oeil Noir**. Tél : 16 87 63 01 60 ou 3 rue des plantes Metz 57000.
— Achète **Battletech et Monster manual 1**. Eric au (1) 60077858 après 17h30.
— Achète **Oriental Adventures et Monster Manual 2 AD&D** à bas prix SVP. Contacter Vincent Au 43 35 07 22 Le Mans.
— Cherche figurine **Citadel « The Lord of the Ring » ; « Knight of Dol Amroth »** entière SVP. Ecrire à Douglas 47 Boursault 75017 Paris.
— Achète robots série **Legioss ou Mospeada** ou échange contre jeu **Battlesystem, Traveller Book**. Tél : (1) 60 11 26 41 Ap 19h.
— Cherche désespérément **D&D Companion boîte 3**. Demander Xavier au (16) 54 34 07 84.
— Cherche **carte de Lorien (JRTM)** 45frs les deux. Tél à Arnaud après 20h au (1) 39 72 71 37.
— Achète **Fiend Folio**. Contacter Olivier tél : 16 88 51 41 30 entre 16 et 20h Urgent !.
— Recherche désespérément **Seigneur des Anneaux** de Tokien prix raisonnable appeler Olivier ou 16 (1) 44 53 28 86. Urgent !
— Cherche désespérément **Battlecars** ou personne possédant ce jeu. Rafaël au (16) 50 51 17 70 (Haute Savoie).
— Cherche **CB** : 17 à 20, 22, 25, 27, 31, 34, 36, 38 + **scénarios + écran de Cthulhu**. Olivier Severini 18 rue A Mézières 54190 Villerupt.
— Achète volumes **AD&D + Vieux CB, Chroniques, Dragon Radieux, Farfadet, Info Jeux**. Tél à Alexis (16) 88 91 50 89 merci.
— Achète **COI ou COD** bon état écrire à Jean Lasnier, Chatelraould 51300 Vitry le Francois.
— Urgent ! rech **scénarios Appel de Cthulhu** sauf le Suplément de Cthulhu Aventures Effroyables & Etudes Approfondies à 50 frs Environ. Noël au 16 (1) 60 60 31 23 de 17 à 20h (Seine et Marne).

ECHANGE

— Ech. **livres-jeux contre Dragon radieux, J&S, White Dwarf**. N. Rose - 13, B. Fusillés - 9600 Renaix (Belgique). Tél. (19) 32.55.21.95.68. Le samedi à 19h30.
— Ech. **Empire Galactique + écran + 50 feuilles perso + module contre Bitume**. Tél. (16) 56.57.14.31. Demander Cyril après 18h.
— Ech. **17 livres dont vous êtes le héros contre une extension de Baston. Vds W6 Titan 150 F**. Olivier au (16) 34.78.40.79.
— Ech. **JRTM jamais servi contre AdC ou Maléfices** de préférence. Appelez José au (1) 42.53.02.14.
— Ech. ou vds tous **personnages « Siège » neufs contre « Cry Havoc »** cause doublon. Tél. (16) 28.63.74.60. Demander Charly Poinsot en soirée.
— Ech. ou vds (200 F.) **Les Aigles contre Détective Conseil et 1 module**. Tél. (16) 97.55.41.18.
- Ech. **As des As, Méga 2, Aden, A&C, scénar. de l'Oeil Noir contre Warhammer ou fig. méd.** F. Rose - 13, B. Fusillés - 9600 Renaix (Belgique). Tél. (19) 32.55.21.95.68.
— Ech. **Cthulhu contre figurines et accessoires**. Faire vos offres au (1) 39.52.07.43. Demander Jean.
— Ech. **Le shérif et le hors-la-loi** (neuf) contre **Amirauté. Riky Noblesse** - 35 rue Minvielle - 33000 Bordeaux. Tél. (16) 56.51.22.36.
— Ech. scénarios **Cry Havoc, Siège**... inédits contre scénarios ou persos crois. Phil. Franck - 9 route de Thermes Hoelschloch - 67250 Soultz.
— Ech. **Air Force** contre **livres AD&D ou Warhammer ou Ave Tenebrae ou scénarios AD&D** ou... Philippe au (16) 43.95.39.40 dans la Sarthe.
— Ech. **X1** contre autre **scénario D&D ou AD&D**. Contacter Philippe au (16) 43.95.39.40.
— Ech. **Warhammer JdR (TBE) ou DMG + Monster (TBE)** contre **Légendes celtiques + règles complètes**. Sylvain au (1) 48.27.61.39. après 17h. Merci.
— Help ! Ech. **Cthulhu contre figurines/Décors**. François Rose - 13 B. Fusillés - 9600 Renaix (Belgique). Tél. (19) 32.55.21.95.68. Merci !
— Ech. **Air Force** 100 F. + **Paranoïa** 100 F. + **Maléfices** 150 F. contre **Master Rule ou Immortal Rule D&D ou figurines D&D**. Tél. (16) 49.70.02.65.
— Ech. **14 livres dont vous êtes le héros contre Cthulhu, D&D ou Paranoïa**. Demander Didier après 19h30 au (1) 46.81.59.38.
— Ech. **JRTM contre Appel de Cthulhu + module**. Guillaume au (1) 69.01.15.19.
— Ech. **Detective Conseil + 1 enquête + 1 module AD&D contre Stormbringer**. Tél. (16) 55.23.49.17. Demander Laurent après 17h.
— Ech. **classes de persos** contre autres classes ou **aides de jeu AD&D**. Ecrire à Douglas - 47 rue Bousault - 75017 Paris.
— Ech. **Jeux et Stratégie** N°s 14, 16, 19, 25, 29, 30, 36 à 48 contre tout sur **AD&D**. M. Bellone - 54 chemin St Clair - 34200 Sete.
— Ech. **DMG et PH pour AD&D** en anglais contre **The World of Greyhawk**. Tél. (16) 21.31.28.58. à Nicolas Fourcroy après 19h.
— Ech. **Bidonvilles pour MJ de Bitume & Scénaril**. Vds 10 livres-jeux de 5 à 15 Frs Tél : 16 98 88 07 77 Contacter Arnaud.
— Ech. **Les Aigles** contre **Détective conseil** et 1 module ou vds 200 Frs. tél : 97 55 41 18.

DIVERS

— Nécromancien habile donne **couleurs à vos héros favoris** (8 ou 20 sp). E. Chambert - 12, av. Leclerc - 78100 St-Germain-en-Laye.
— Peint vos **figurines, travail à l'huile très soigné**. Posez vos question. F. Soustre - 5, Square Cauchy - 77100 Meaux. Contre 1 timbre.
— Plusieurs fois primé à des concours, **je réalise vos idées de décors**. Travail très soigné. Prix modique. Tél. (1) 60.25.33.30.
— **Grandeur nature celtique en Belgique du 15 au 17 avril** organisé par la GDFL, 13 rue du Curé-Boch, 4920 Chaudfontaine Belgique.
— Cherche **figurines ou mqt de robotech RPG** à bas prix. Karim tél : (1) 48 33 23 93. 93300 Aubervilliers.
— Je possède tout matériel nécéssaire pour **Initiation à AD&D** sur la région d'Avignon. Tel : (16) 90 32 02 47 demander Stéphane.
— Vos **figurines** sont grises et ternes ? Alors laissez moi les **peindre** pour une somme modique. Contactez moi au 31 22 66 77.
— Cherche photocopie du **Royaume d'Alarian du CB 13** -. Env ou tél à Fred Bonifassi 17 rue parmentier 06100 Nice (16) 93 52 73 71.
— Voulez vous être fiers de vos figurines ? **Peinture + vernis + socle** pour le prix de 20 Frs min. Nicolas artiste génial, tél : (16) 78 94 38 73 Lyon
— Vds mes services pour **scénarios, plans, documents médiévaux, campagnes**. Somme dérisoire, demander Thomas au (16) 40 76 05 62 Bye
— Créateur d'univers cherche **idées med-fan** + 2 timbres pour réponse. Recherche créateurs, dessinateurs, scénaristes... SVP écrire C Hermier 25 rte de Paris 14370 Bellengreville.
— **Je peins vos figurines** avec précision et selon vos désirs à partir de 10 Frs. Tel : (1) 43 05 08 17 Stéphane après 20 h.
— J.D Lilot organise une **aventure au pays des Celtes** le 15 avril à Erezee (Weris) Pour les 13-19 ans.
— Pitié ! cherche conseils ou bonnes adresses pour faire **dioramas**, écrire à Samuel Garrin 6/406 rue du Barreau 59650 V.A. Vite.
— Recherche désespérément aventures pour **Golden Heroes**. Philippe au 35 70 12 30 après 19h Merci d'avance.
— **Turwen est un fanzine** sur les jeux et JDR, exemplaire contre 2 timbres à 2,20 Frs, Karine Vallée Le Meurier 86210 Monthoiron.
— **Plans de chateaux, maisons** etc... Contre figurines, écrivez à P E Godichon 8 rue Jean Effel 71100 Saint-Rémy. Répondez vite !
— Cherche désespérement **des dés pipés, truqués à 10, 20 ou 8 faces**. Tél à Pascal les WE au 16 (1) 60 12 35 89.
— Pour sauver **joueuse solitaire** existe-t-il **JDR par correspondance médiéval/SF** ? H Moity 23 av de Grandchamp 78230 le Pecq.
— **Achète et peinds** la figurine de votre choix et vous la revends à partir de 15 Frs. Laurent au (1) 46 75 97 83.

CLUBS

— **Vieux Nice.** Le club **Le Phénix rech. un TUC** (donc 1250 F/mois) qui aurait le **rôle d'animateur de jeu et de coordinateur des activités** (environ 50 membres). Le club fonctionne en moyenne 3 soirs par semaine, de 19h à... parfois l'aube. Contacter Jean-Paul au (16) 93.62.51.56. (répondeur).
— Jetez-vous **« Dans les griffes du Destin » à Dijon** grâce aux JdR. Contacter Yann au (16) 80.56.30.48. ou Philippe au (16) 80.30.46.22.
— SOS cherche **club dans région de Massy-Palaiseau-Verrière** ou aimerait **en fonder un à Massy**. Merci. Olivier après 18h au (16) 69.20.01.35.
— Cherche **club JdR région Montpellier**. P. Bouyer - 17, rue G de Montpellier - **34250 Palavas-les-Flots**. Tél. (16) 67.68.42.63.
— **Le Saigneurs des Agneaux recrute MD joueurs pour parties JdR** sam. et dim. MJC Teppes. **74 Annecy.** Tél. (16) 50.57.56.55.
— Cherche **club wargame sur Saint-Etienne** (42). I.D. pour figurines. Jérôme au (16) 77.93.29.79.
— Le club des **« Lords de Sherwood »** attend tous les joueurs de **JdR AD&D, JRTM, Stormb., Rêve de Dragon.** Mercredi 14-19h + vendredi 20h30 pour wargames. Florent Denimal au (16) 20.84.21.95.
— **Berserkers - l'Epée des Brumes, club JdR & wargames en Seine-St-Denis.** Tél. Marc au 16 (1) 47.06.79.28. ou Daniel au (1) 48.94.89.14. 19-20h.
— **Berserkers et l'Epée des Brumes fusionnent. D&D, AD&D, Nightmares, Chill, Stormbringer, wargames divers.** Daniel au 16 (1) 48.94.89.14.
— **Club des Césars de Morlanwelz** cherche joueurs **AD&D, Oeil Noir, AdC, Wargames.** Tél. 064/44.20.20. ou 064/45.88.50. **Belgique.**
— Cherche **club à Paris 17e ou proche.** Joueur **AD&D (3 ans), Paranoïa, Battletech.** Douglas - 47, rue Boursault - 75017 Paris.
— Cherche **club jouant à Empire Galactique, région parisienne, si possible Paris et banlieu ouest.** Philippe au (1) 46.26.18.17.
— **Fan de JdR & Stratégie** « l'Enfer du Jeu » t'attend les samedis de 14 à 18h & soir au 1, rue du Château d'Eau - **31000 Colomiers.** Tél. (16) 61.78.18.94.
— **La Crypte** : club de **jeux de rôle AD&D, AdC, Stormbringer.** Rue de l'Etoile, 9 - **5000 Namur. Belgique.**
— Cherche **club AD&D ou D&D au Mans ou à la Ferté-Bernard.** Contacter Vincent 14 ans au (16) 43.35.07.22. PS. 3 ans d'expérience.
— Nous cherchons **meneurs et joueurs près de Liège** pour agrandir notre club. Rens. 041/79.38.48. Belgique.
— Cherche **débutants pour former un club à Paris 13e et 5e.** Tél. (1) 45.35.72.79. Après 19h. Merci d'avance.
— **Le Dragon Ethylique, club par correspondance,** cherche des **membres (mégalos SVP) pour pacte satanique.** Régis Jaulin au (16) 51.06.45.149.
— Cherche **club et joueurs wargames + figurines...** pour créer structure à St-Etienne. J. Samok - 37, rue Molina - 42000 **St-Etienne.** Tél. (16) 77.93.29.79.
— Suisse. **Les Compagnons de l'Olympe** cherchent **fans de Diplo, WG, JdR.** CP 2276-1950. Sion 2 Nord. Tél. 027/38.35.10. Jean-Marc.
— **L'Antre des 3 dragons** a ouvert ses portes à **Antibes.** On joue à **AdC, AD&D** et d'autres jeux possible. Jean-Luc au (16) 93.74.04.18.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange
☐ Partenaires ☒ Clubs ☐ Divers

— Un club à **Châteauroux**, CHTX a un club, un club à CHTX de **JdR et wargames. Le Mythe au Logis.** Tél. (16) 54.27.77.71. 36000 CHTX.

— « **Les Loups de l'Apocalypse** » malgré de nouveaux apports en chair fraîche sont **tjs affamés** et vous attendent au 4, rue des Prés - Arnouville-les-Mantes - **78790 Septeuil.** Tél. (1) 30.93.99.39.

— **En mal d'aventures**, je recherche un **club, environs Breteuil** (Oise) Tél. (16) 44.51.93.09. Demander Yannick.

— **L'Epée Runique** vous propose 3h30 de jeu tous les samedis à la **MPT de Bagnolet**. 25 jeux vous attendent. Tél. 16 (1) 43.63.83.49.

— Enfin à **Cholet**, un **club de JdR**. Contacter Pascal au (16) 41.65.29.36. Venez partager votre passion avec nous.

— Cherche **club wargame environs Auxerre**. Bruno Tissier - 24, rue du Pont - 89270 Arcy-sur-Cure.

— Cherche **désespérément club JdR, AD&D ou Paranoïa. Région de Massy-Palaiseau.** Olivier Risacher - 41, avenue Carnot - 91300 Massy.

— Rejoignez les Héros. **Tanelorn vous accueille le samedi à 14h à Thionville 57100**. Contacter Denis au (16) 82.56.47.54.

— Vous cherchez un **club en Belgique**. Pour connaître la **liste complète**, écrivez à la GDFL - 1,a venue du Parc - 4920 E3mbourg. Belgique. 3 timbres.

— « **L'Ecole de Clerheid** » **recherche joueurs et PNJ pour grandeur-nature**. Jeunes. Contactez-nous. 5460 - Clerheid - Belgique.

— Cherche **club à Besançon, jouant à Stormbringer, Oeil Noir Paranoïa, D&D (déb.).** Contacter Baptiste au (16) 81.81.33.31.

— **Club de Supergang à La Verrière** le mardi de 21h à 3h du matin. Contacter Eric Vesson au 16 (1) 34.61.07.34.

— **Dédale du sombre cherche joueurs/correspondants Oeil Noir & autres JdR.** François Rose - 13, Bd Fusilles - 9600 Renaix - **Belgique.**

— **10 fanas de JdR cherchent club près de Mantes.** Cherchent correspondance avec ! Olivier - 44, rue Jules Ferry - 78520 Follainville.

— **Les Maléfiques (nombreux JdR).** Au collège Léopold Dussaigne à **Jonzac (17500).** Cédric au (16) 46.48.42.25.

— Cherche **club dans région grenobloise pour initiation à tous JdR.** Isabelle Vanoli - 57, rue des Glaïeuls - 38340 Voreppe.

— Après 4 ans d'existence **le club de Villebon-sur-Yvette se rebaptise. « Les Cent Glands Aventuriers »...** Tél. 16 (1) 60.10.59.37.

— Le **club de Jeux de Rôle « La Vorpale Enrayée »** se réunit tous les mercredis après-midi à la **M.J.C. de Briançon.** Tél. (16) 92.21.25.76.

PARTENAIRES

— SOS MD Joueur cherche **partenaires ou club pour AD&D, D&D, AdC**, etc... Frédéric au (16) 88.35.39.74. **67000 Strasbourg.** Viiite !

— Cherche **partenaires de l'Oeil Noir entre 9 & 12 ans, sur Bordeaux**. Contacter le (16) 56.44.39.85.

— Cherche **fana RQ3 sur Paris ou environs.** Thierry au 16 (1) 30.54.70.27. ou 3, rue Pinel - 92200 Neuilly. M. Fausten.

— Cherche **partenaires de 13 à 15 ans pour JdR et wargames au Havre.** Tél. (16) 35.45.78.61. Contacter Hervé.

— Cherche **partenaires pour AD&D, JRTM, Marvel Superheroes, Cry Havoc, à Rochefort (17).** Tél. à Alex au (16) 46.99.78.32.

— Cherche **joueurs(euses) et MD sérieux pour AD&D et Cry Havoc à Paris**. Tél. 16 (1) 47.04.34.65. Demander Cédric.

— Lorne Greene recherche **joueuses de tout âge, récompense 1000 PO.** Tél. (1) 45.22.81.78. entre 18h et 21h à **Paris.** Franck, Roi de son vivant.

— Débutant, cherche personne pouvant m'initier aux Jeux de Rôle. Tél. (16) 88.26.18.23.

— Cherche **joueurs et GR pour Rêve de Dragon à Marseille.** Tél. (16) 91.51.87.54. après 18h. Demander Jean-Vincent.

— Cherche **joueurs(euses) pour D&D, AD&D, JRTM dans la région de Lisieux, 15-20 ans.** Contacter Frédéric au (16) 31.62.19.13.

— Joueur solitaire cherche **partenaires pour Oeil Noir sur Versailles.** Contacter Vincent au 16 (1) 39.51.28.77. Urgent !

— 3 héros cherchent **2 partenaires pour Oeil Noir pour Seraing.** Christophe Zune - 8, allée des Chevreuils - **4108 Neupré.**

— Cherche **fous de wargames** surtout **Cry Havoc, Siège, Croisades.** Contacter Stéphane au 16 (1) 69.96.29.99. à **Juvisy** dans **Essonne 91.**

— Recherche **initiateur à Air Force ou Amirauté pour 93, 75, 77.** Tél. (1) 48.57.93.61. ou (1) 64.03.05.19. Le week-end. Jean-Michel.

— SOS pour cause de « **Trauma Grandeur Nature** » traduire par Service National, plusieurs de nos MJ nous ont quittés. Recherchons **MJ AD&D, AdC, Paranoïa, Féérie.** Tél. 16 (1) 30.93.99.39.

— Cherche **partenaires** pour jouer à **l'Appel de Cthulhu, Oeil Noir, Pendragon** et sur **Amiga 500.** Tél. à Tony au 16 (1) 49.67.55.13. Dans **les Deux-Sèvres.**

— Cherche **joueurs de l'Oeil Noir sur Cergy et environs.** Contacter Manu au 16 (1) 34.22.16.97.

— Cherche **joueurs/joueuses débutants à partir de 23 ans pour jeux de rôle sur Toulouse.** Tél. à Yolande au (16) 61.59.31.63.

— Cherche **FF et corresp. (-18 ans) pour joueur ou écrire trucs JdR.** Jérémy Matho - Route Clémencière - **38950 Saint-Martin-Vinoux.**

— Cherche **partenaires ou club à Sète ou Agde.** Contactez-moi. Cédric Belin - 37, rue Jean Moulin - 24200 Sète. Faîtes vite !

— Cherche **MJ, joueurs pour JRTM, Storm. Oeil NOir. Région Ath en Belgique.** Tél. 068/28.57.76. Renaud après 19h. 41, rue du Moulin - 7800 Ath.

— **Gardien** à l'**Appel de Cthulhu** cherche **joueurs sérieux sur Paris.** Tél. 16 (1) 42.02.86.19.

— Cherche **partenaires pour JRTM et autres sur Lisieux.** Contacter Frédéric au (16) 31.62.19.13. A partir de 15 ans.

— Cherche **partenaires ou club Oeil Noir.** Demander Christopher au 16 (1) 60.72.80.17. à **Fontainebleau.**

— **Salome houri de charme** cherche partenaires... **pour JdR** bien sûr **AD&D, JRTM, AdC.** Contacter Lydie Devère - 14, rue de Champagne - **14000 Caen.**

— Cherche **collabo. pour monter zine.** Appeler Olivier au (16) 61.09.54.82. Qual. requis : sérieux, notion droit, habitant près de **Toulouse.**

— Joueurs cherchent **MJ ou joueurs 13-16 ans pour Robotech, JRTM, Starwars.** Karim au 16 (1) 48.33.23.93. à **Aubervilliers** 93300.

— Cherche **contacts JRTM et MERP** pour **achat, vente, échange modules et informations.** Gildas Puget - 2, rue de Pen ar C'hoat - **29290 Saint-Renan.**

— Cherche **joueurs(ses) et MJ pour tout JdR.** Karim Arfa au (1) 39.81.09.51. 5, rue du Poirier Fourrier - **95100 Argenteuil.**

— La G.D.F.L. propose une **partie de En-Garde par correspondance.** cf CB N° 40. selon les **règles belges.** Tél. 041/65.74.96. 1, avenue du Parc - **4920 Embourg.**

— Cherche **participants** pour un **grandeur nature celtique à Pâques.** Contacter Frédérick au 041/65.01.01. **Belgique.**

— MJ cherche **joueurs/joueuses Oeil Noir région Creil.** Ecrire à Christophe Lablanche - 35, rue A. Ribot - 60100 Creil.

— Cherche **PJS, MJ, PNJ pour Oeil Noir, Stormbringer, Paranoïa (déb.) à Besançon.** Contacter Baptiste au (16) 81.81.33.31.

— Cherche **joueurs sérieux région Carcassonne, tout jeux de rôle.** Contacter Olivier Romieu au (16) 68.79.68.63. rapidement !

— SOS **partenaires féminines 15-20 ans sur Paris** pour parties **AD&D.** François Carquet - 16, rue Boileau - 92120 Montrouge.

— Cherche **partenaires** pour **D&D, T&T, AdC et Star Frontières** entre **13** et **17 ans** aux **environs de Paris.** Tél. 16 (1) 47.84.50.84. (92).

— **MJ solitaire** cherche **joueurs 16-25 ans pour JdR Heroïc Fantasy.** 50000 **St-Lô.** Tél. à Etienne au (16) 31.56.19.87.

— Jeune **joueur de Stormbringer débutant cherche MD et joueurs dans la région Rouennaise.** Frédéric au (16) 35.23.44.67.

— Cherche **joueurs/joueuses sur la région de Caen.** Alexandre Bette - Hérouville - 14200 Saint-Clair. Tél. (16) 31.95.18.14.

— Cherche **partenaires pour AD&D, Warhammer RPG** et bientôt **Star Wars.** Ecrire à Hervé Maugis - 25, rue des Péricles - **95380 Pulseux.**

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles, Tél. 43.26.79.83
75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet, Tél. 42.65.28.53
75017 PARIS - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6, rue Meissonier, Tél. 42.27.50.09

REGION PARISIENNE

78140 VELIZY VILLACOUBLAY - FEERICS, CC ART DE VIVRE, Tél. 39.56.65.79
91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora, Tél. 64.97.81.74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23

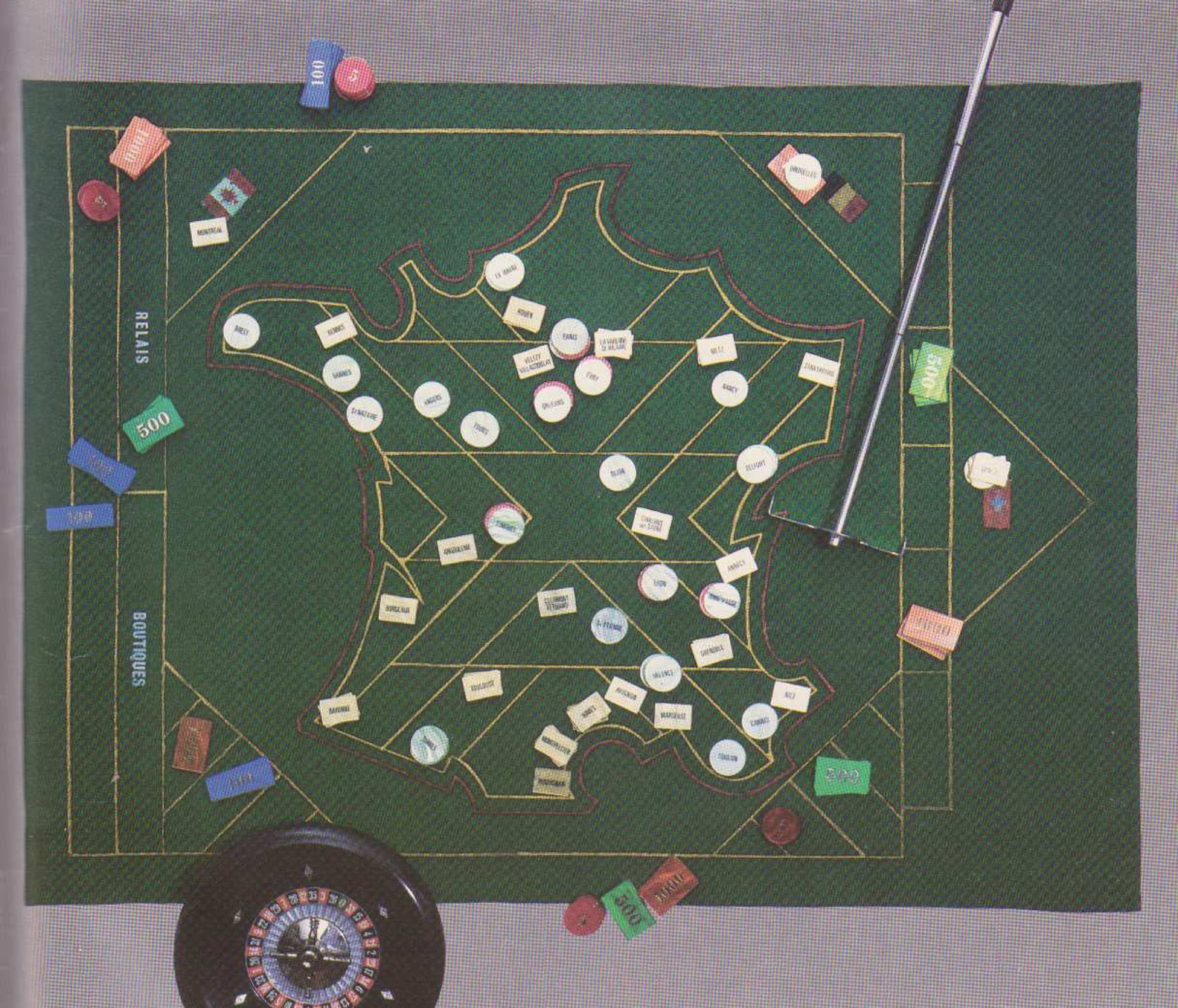
PROVINCE

49000 ANGERS - EVASION, 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07
16000 ANGOULEME - FARANDOLE,
Place de l'Éperon, Tél. 45.95.47.25
74000 ANNECY - NEURONES,
Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70
74100 ANNEMASSE - LES GALERIES ANNEMASSIENNES,
12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17
84000 AVIGNON - L'EAU VIVE,
32, rue Bonneterie, Tél. 90.82.58.10
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86
90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30
33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles Tél. 56.44.22.43
06400 CANNES - LE DAMIER, 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67
71100 CHALONS SUR SAONE - LA TOUR DE MARCILLY,
2, passage Marcilly Tél. 85.48.59.27
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55
21000 DIJON - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste Tél. 80.30.51.17
38000 GRENOBLE - AU DAMIER, 25bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81
76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie Tél. 55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94
13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis Tél. 91.54.02.14
57000 METZ - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts Tél. 87.33.19.51
34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguilleterie Tél. 67.60.52.78
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44
06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo Tél. 93.87.19.70
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Chatelet Tél. 38.53.23.62
66000 PERPIGNAN - HOBBY GAMES, 33bis quai Vauban Tél. 68.51.83.00
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97
76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72
76100 ROUEN - ECHEC ET MAT,
115, rue Saint Sever Tél. 35.73.38.88
42000 SAINT ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25
44600 SAINT NAZAIRE - MULTILUD, 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35
65000 TARBES - LE JOUEUR, 5, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53
83000 TOULON - LE MANILLON, 5, rue Pierre Corneille Tél. 94.62.14.45
31400 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88
37000 TOURS - POKER D'AS, 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36
26000 VALENCE - MOI JEUX, 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02
56003 VANNES CEDEX - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené Tél. 97.47.38.55

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4651 BERRI MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, PQH2 JR6
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

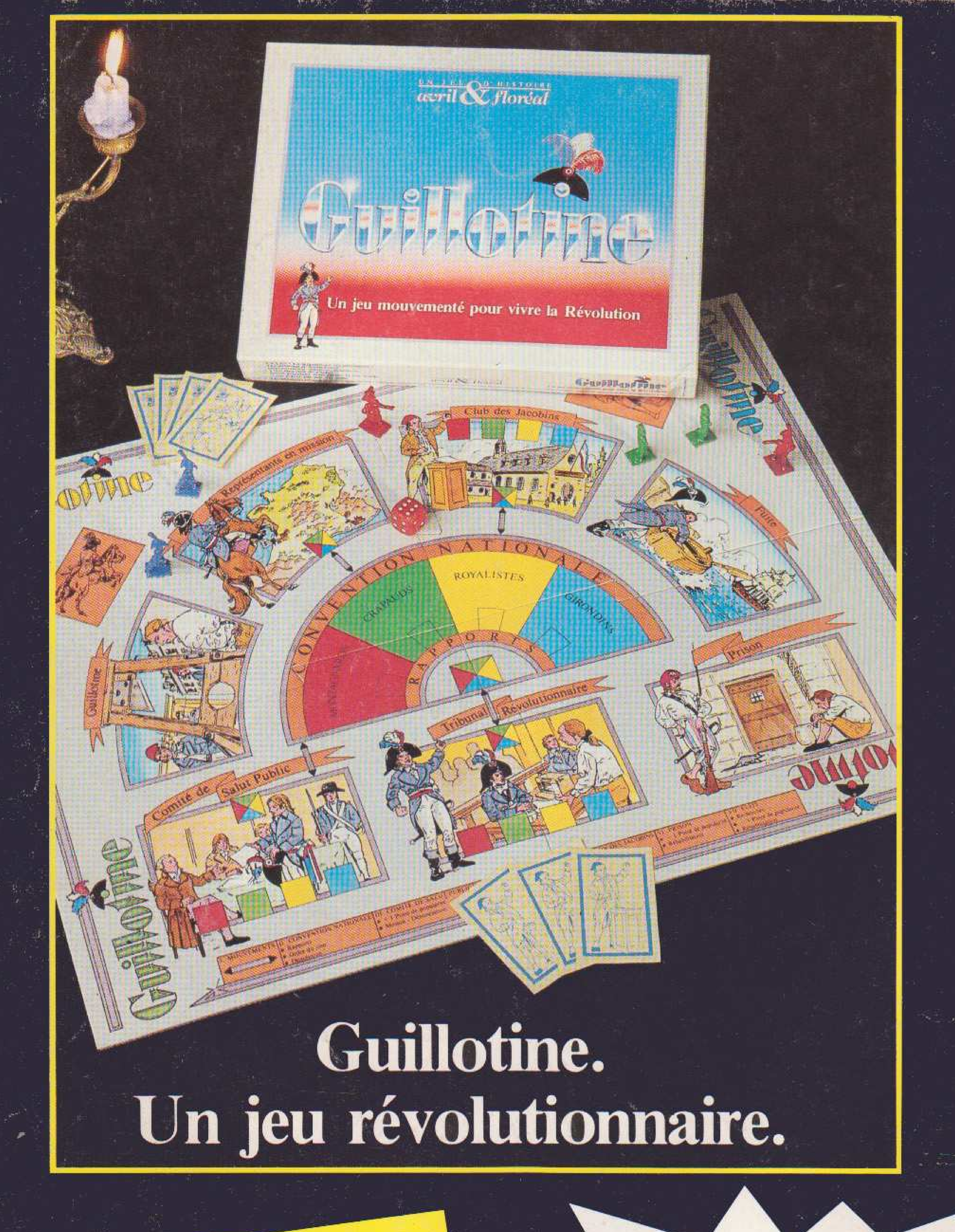
T'OCCUPE ON S'OCCUPE DE T'OCCUPER



faites vos jeux... misez sur:

les relais-boutiques JEUX DESCARTES

jmt



Guillotine.
Un jeu révolutionnaire.